• COBRA • NIPPUR DE LAGASH • MIGUELANXO PRADO •

#34 JULIO 1998 AÑO 5
ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 450 ptas

COMIQUEANDO

VUELVE PATORUZU

TODO SOBRE [redacted]

BRUNO HELMET

X-MEN

JOVENES A LOS 35

SUPLEMENTO STAR WARS PARA COLECCIONAR

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

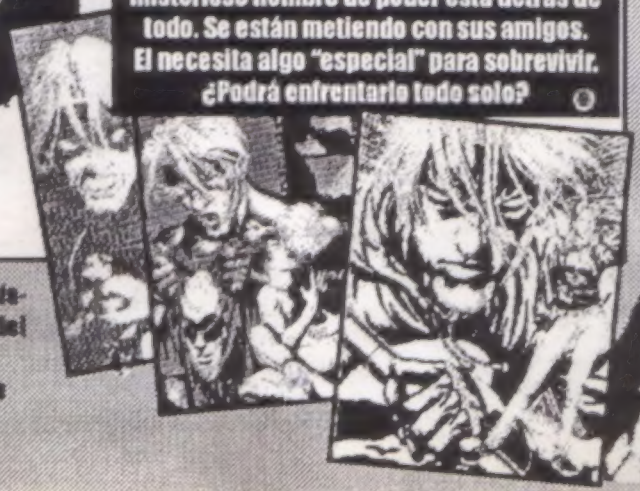
"¡El arte de EL OJO BLINDADO es muy bueno! Desde el arte de tapa hasta la última página, es un dibujante con estilo imaginativo y muy profesional, me cautivó".
ALAN GRANT

EL OJO BLINDADO
por Waccio Zkatter

Tandil, 1976. Una historia de amistad y muerte en medio del horror de la dictadura militar. Un viejo indio en busca de venganza.
Tandil, hace seis años. Algo terrible cambiará para siempre la vida del adolescente Astor Daniel Ricciardi.
Nuevos Aires, hoy. Se ha confirmado la existencia del justiciero conocido como OJO BLINDADO. La opinión pública lo condena. Tres mercenarios quieren asesinarlo. Un misterioso hombre de poder está detrás de todo. Se están metiendo con sus amigos. El necesita algo "especial" para sobrevivir. ¿Podrá enfrentarlo todo solo?

MARVEL REVISTA OFICIAL
Spider-Man, X-Men, Los 4 Fantásticos, Hulk y Iron Man en una misma revista, más notas y pósters.

ROCK IN.
El rock en todos sus aspectos, incluido el comic.
N°1 lanzamiento: Notas sobre Marilyn Manson, Betty Page, Radiohead y Animal.



Conseguí todas estas revistas en todos los kioscos del país o en las mejores comiquerías. Distribuye Meridiana.

AL SALO DE LA JUSTÍCIA

EDITORIAL

DE ANDRES ACCORSI

Hola, fios! Como os habréis dado cuenta los más despiertillos, los títulos de todas las secciones de este número están escritas en catalán. Y esto es así, porque me pareció una manera copada de homenajear a la ciudad y a la gente que tan bien me trató durante mi último viaje.

No me quiero extender aquí hablando del Saló del Comic de Barcelona, ya que hay un informe completo en algún lugar de la revista. Simplemente quiero contarles que me sorprendió la excelente onda del fandom español para con nosotros y, sobre todo, las buenas ventas que está logrando Comiqueando en un mercado donde (a diferencia del nuestro) hay seis o siete revistas de este tipo, sin contar los fanzines. En nuestro intento por participar cada vez más de ese fabuloso encuentro entre culturas parecidas pero muy diferentes, a partir de este número tenemos en la tapa un precio de venta al público en pesetas y, de no mediar imponderables, a partir del nº37 estaremos lanzando la revista simultáneamente en Argentina y España. Todo esto no se puede lograr con meros voluntarismos, sino que hace falta gente que se cope, labure y ponga huevo y en ese rubro se lleva todos los laureles Dani Navarro, distribuidor de Comiqueando en España, artífice en gran medida de los logros que hoy nos enorgullecen.

Dani se movió, entre otras cosas, para contactarnos con la gente de Forum, que se decidió a incluir en sus comics Marvel notas y artículos producidos en Argentina, y allí estaremos, Juanma García Carral, el Dr.Sax y yo, escribiendo para la edición española que circula por toda Hispanoamérica. Y en otro intento por difundir el comic nacional más allá de nuestras fronteras, hemos llegado a un acuerdo con la pujante editorial Camaleón, que editará desde Septiembre el comic-book del Caballero Rojo, sin los "mina, chabón, kilombo y masa", pero dejando intacta la calidad de la obra de Toni Torres y Marianito Navarro.

Con todo esto en marcha, el que se marcha soy yo. Ni bien sale este número, me esperan el MECYF en México y San Diego en California, dos nuevas oportunidades de mostrar nuestro laburo en mercados gigantescos, pero donde no nos juna ni el loro. Veremos hasta dónde se puede llegar.

Y ahora, la mala noticia. Diego Accorsi, jefe de redacción durante cuatro años y co-creador de Comiqueando en sus dos versiones (under y "profesional"), dejó su puesto para aceptar una importante oferta de trabajo de una comiquería amiga. Es un laburo de muchas horas y mucha responsabilidad así que, al menos por ahora, Diego limitará su rol en Comiqueando a participar cada dos meses de la Mesa Redonda. Más adelante, si el tiempo se lo permite, retomará su ritmo de producción habitual y -tal vez, algún día- volveremos a sentarnos juntos a planificar un número de Comiqueando, o a discutir ideas de portadas, o a proponer autores para El Comic de Nunca Acabar.

Mientras tanto, me toca encarar a mí solo el proyecto de expansión de la revista (que empezó en Mayo, con un aumento importante en la tirada y notorias mejoras en la distribución) y espero estar a la altura de las circunstancias. Me espera también la insólita tarea de producir el número de Septiembre a control remoto, desde México o desde California, así que no se extrañen si la fecha de salida no se cumple tan estrictamente como de costumbre.

Por suerte, los muchachos del staff están con las pilas muy puestas y todos están adelantando material para que yo me pueda ir un poco más tranquilo. En esto también es fundamental el aporte de nuestros diseñadores, Luquitas Varela y el Mono Grinbaum, que dejan la vida en el monitor para que las cosas salgan bien y en tiempo. De todos modos, tengo muy asumida mi condición de maniático del trabajo y doy por descartado que me voy a gastar una fortuna en llamados telefónicos para averiguar si está todo bien, si todo el mundo entregó las notas, si los auspiciantes confirmaron los espacios, si los dibujantes entregaron sus páginas, si quedó linda la tapa y demás. Para cuando yo llegue, haremos una Mesa Redonda relámpago, unos últimos retoques y a la imprenta.

En fin, no va a ser fácil. Por suerte contamos con algo fundamental, que es el apoyo de los lectores, argentinos, españoles, chilenos o de donde vengan. Por ustedes y para ustedes, es todo este esfuerzo, al que en poquito tiempo más se sumará la preparación del próximo Fantabaires. Pero más sobre eso, en el próximo número. Vuelvan en Septiembre, que los espero aquí, en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando González/Green Lantern es © DC Comics

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli.
Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela.
Redactores: Diego Accorsi, Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Federico Gatti, Daniel Acosta, Dr.Müle.
Invitados Especiales: Gabriel Platas y Ariel Avilez.
Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
Webonauta: Marcelo Iglesias.
Starfim: Andrea Costa Méndez.
Dibujo de Portada: Rafa Fonteriz.
Color: Hernán Cabrera/ X-Men (c) Marvel Entertainment Group.
Nuevos Idolos: Dani Navarro, Joan Andreanó, Jaime Rodríguez, Toni Guiral, Antonio Pérez, Alejandro Viturtia, Cels Piñol, Antonio Martín, Alex y Jordi Samaranch, Juan Carlos Gómez, Joan Costa y los chicos de Más Allá de la Viñeta, Paco Jiménez de Vid, Joan Navarro, Rafa Marín, Juan Carlos Cereza, Jordi Sánchez Navarro, Jesús Cuadrado, Paco Díaz, Xavi Marturet, Andrea Parissi y la muchachada de Dude Comics, José María Berenguer y Hernán Migoya, el staff de Cosmic, la banda de Nosotros Somos los Muertos, los chicos de U, Dolmen, Slumberland, Kame, Bronze, Neko, Alien, Berzerker, la Comictiva, Super Nóveles, Kaleidoscope, Cabezabajo, Cabal y un largo etcétera.

HISTORIETAS

29 **BRUNO HELMET** en otro episodio desgarrador, siempre con el impactante guión y el poderoso dibujo de Fernando "King" Calvi.

51 **AMORFI,** o Humberto Pollo, o lo que se le cante el culo a ese auténtico divo del Noveno Arte que es Dani the O. Humille, maestro!

63 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS**
Gustavo Sala y Osvoldo Figazza cantan con Palito: La periodicidá-ja-jaja-já!

71 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Jok.

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

7 **COMIC CLIPS.**
Información a raudales de todas partes del mundo.

10 **AGENDA ARGENTA.**
Eventos, fanzines y anticipos de Fantabaires '98.

26 **CEBAMIENTO INFINITO.**
Todo el merchandising de Robotech y el regreso del juego de rol de DC, para cebarse muuuuy mal.

37 **FICHA: Black Knight,**
por el Dr.Sax.

39 **LA VERDULERIA** incorpora una tira protagonizada por el Dr. Müle, a cargo del imparable Lucas Varela.

40 **FICHA: Nippur de Lagash,**
por Ariel Avilez.

49 **PANTALLAZOS**
Mr.Master repasa auges y caídas de uno y mil proyectos de cine y TV con tus personajes favoritos.

62 **FICHA: Kraven,**
por Juanma García Carral.

64 **LOS RESCATADORES** recuperan a Pancho López, una creación de Alberto Breccia que no cualquiera conoce.

66 **MESA REDONDA**
Ocho miembros del staff y un fan invitado entrecruzan recomendaciones, críticas y puntajes en el fundamental foro de opinión de Comiqueando.

72 **FICHA: Spark,**
por Federico Gatti.

73 **AKHORSI ASYLUM.**
Si tenés algo que decir, un dibujo que mostrar o algo para comprar, vender o canjear, este es tu espacio. Aprovechalo!

79 **ANARKOMIX.**
Los rankings, el Oráculo, otro Cobra que no es japonés y mucha data más en el ocaso de este número.

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). ISSN nº 0329-5613. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Y a ver cuántos de los que sacaron sus nº5 2 en Mayo y Junio sacan el nº3 antes de Fantabaires. **JULIO 1998**

index

NOTAS

14 **GREEN LANTERN, VERDE AMANECER**
Hal Jordan está de vuelta y Juanma García Carral repasa su ilustre carrera y la de otros Linternas Verdes con peso propio. Para leer a la luz de un farol verde...

20 **RELATOS DEL VIEJO MUNDO**
Andrés Accorsi asistió al Saló de Barcelona y te cuenta todo lo que vio.

22 **REPORTAJE A MIGUELANXO PRADO**
Ya que andaba por ahí, Andrés entrevistó a este autor fundamental para el comic europeo de los últimos 20 años. Imprescindible.

41 **STAR WARS**
Décima entrega de la meganota definitiva sobre la saga de George Lucas, con el Colo Berenguer llegando a donde ningún hombre había ido antes...

46 **TODO SOBRE COBRA**
A pedido de nuestros lectores, Dani Acosta (del Estudio Nuez) se investigó todo sobre el superagente del espacio y su creador, Buichi Terasawa. Una masa.

52 **X-MEN: JOVENES A LOS 35**
Los títulos mutantes vienen en plan de renovación y acá te contamos todo lo indispensable para entender todo lo que pasa, o al menos intentarlo.

57 **SE VIENE PATORUZU**
En el año de su 70º aniversario, el clásico cacique será objeto de un relanzamiento total. Atenti, que Andrés investigó todas las postas!

GRANT MORRISON CONVIRTIO A LA

JLA

EN EL TITULO Nº 1 DE DC

vid

TE INVITA A AVERIGUAR COMO HIZO.
BUSCALA EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

PREMIOS

•Las aventuras animadas de Batman y Superman que emite el WB Kids ganaron un Premio Emmy por Calidad Sobresaliente en Programa Animado. Merecidísimo.

•También se dieron a conocer los ganadores de los Premios Harvey, la distinción más bien "elitista" de la industria del comic yanki. Estos son los ganadores. Mejor Guionista: Kurt Busiek (Astro City, Avengers, Thunderbolts); Mejor Dibujante: P.Craig Russell (Elric Stormbringer, What Is It That Disturbs You Stephen?); Mejor Entintador: Charles Burns (Black Hole); Mejor Letrista: Todd Klein (Ka-Zar, U.S.); Mejor Colorista: Chris Ware (Acme Novelty Library); Mejor Portadista: Alex Ross (Astro City, Squadron Supreme TPB); Mejor Serie Nueva: Penny Century (Jaime Hernández); Mejor Serie Regular: Astro City (Kurt Busiek, Brent Anderson); Mejor Número Unitario: Eightball nº18 (Dan Clowes); Mejor Album Original: Sin City, Familly Values (Frank Miller); Mejor Reedición en Album: Batman Black & White (varios); Mejor Antología: Dark Horse Presents (varios); Mejor Tira en Diarios: Mutts (Patrick McDonnell); Mejor Publicación Periodística: The Comics Journal (Fantagraphics); Mejor Edición de Material Extranjero: Editorial Drawn & Quarterly; Mejor Reedición de Material Americano: Jack Kirby's New Gods (DC); Autor Revelación: Steven Weissman (Yikes!); Premio Especial al Humor: Sergio Aragonés; Premio Especial a la Excelencia en la Presentación: Acme Novelty Library.

•Y, por supuesto, el Saló de Barcelona también entregó sus tradicionales premios, a estos ganadores: Mejor Fanzine: Idiota y Diminuto; Autor Revelación: María Colino; Mejor Obra Extranjera: Blood Club (Charles Burns); Mejor Guión: El Prolongado Sueño del Sr.T (Max); Mejor Obra Nacional: El Pie Frito (Miguel Calatayud) y Gran Premio del Saló: Víctor Mora.

© Suarez/Guerra

ARGENTINA

•Una de las novedades más grossas presentadas en la última Feria del Libro fue, sin duda, 20 Años con Inodoro Pereyra, del glorioso Fontanarrosa. Ahora nos confirman que el libro está agotado y se espera para mediados de Julio una nueva edición, siempre en De La Flor. No se lo pierdan, porque es fundamental.

© Fontanarrosa

•Siguen apareciendo pequeñas editoriales con proyectos independientes. Ahora el EFX Studio lanza el nº1 de Camulus, una especie de Hulk urbano, cuyas primeras 14 páginas (a cargo de Jorge Blanco y Pablo García) componen la entrega inaugural. Vamos!

CUBA

•No es mucho lo que se publica en la isla, pero sí interesante: la editorial Pablo Torrente acaba de editar Che Nada Más, una revistita de humilde factura y 28 páginas, donde se dan cita uno de los capítulos de Alberto Breccia y H.G.Oesterheld que componen el álbum Che, más un par de historias breves (recreando distintos momentos de la epopeya de Ernesto Guevara) a cargo de Orestes Suárez, virtuoso dibujante que combina influencias de Manara, Serpieri y Solano López. Lo dicho: muy, pero muy interesante.

© Suarez/Guerra

FRANCIA

•El 28 de Abril se lo vio por los tribunales parisinos al maestro Albert Uderzo, quien inició acciones judiciales contra el partido gaullista RPR, que planeaba utilizar la imagen de Astérix y Obélix en un afiche político, sin autorización del dibujante. El afiche, obra de un dibujante desconocido pero imitando el estilo de Uderzo, mostraba a los galos en una pelea contra otros personajes, pero finalmente no vio la luz. Uderzo declaró que no va a permitir que sus creaciones sean utilizadas para publicidad política, ni de cigarrillos ni de bebidas alcohólicas.

•A pesar de altas y bajas, el mercado del comic francés sigue siendo espectacular. Durante 1997 se editaron 726 álbumes distintos, a un precio de 49 francos. En el mes de Enero, famoso por sus rebajas, los álbumes cuestan 31 francos, con lo cual se vendieron 1.300.000 copias en apenas 30 días. También en Enero se celebra el célebre Festival de Angouleme, al que este año asistieron 170.000 personas. Tan bestial es la cosa que, de toda la industria editorial de Francia, el libro más vendido de 1997 fue un álbum de historietas, el tomo 12 de la saga XIII (de Van Hamme y Vance), que vendió la animalada de 490.000 ejemplares.

© Van Hamme/Vance

•Entre los próximos lanzamientos, se anticipan el primer volúmen de XXe Ciel (de Yslaire, autor de Sambre); Deliah, tercer volúmen de Capricorne, de Andreas; De Profundis, noveno volúmen de Las Aguas de Mortleune (Cothias y Adamov); el segundo volúmen de En Busca del Unicornio (Emilio Ruiz y Ana Miralles); La Chair et la Gale, tercer tomo de Juan Solo (Jodorowsky y Bess); reediciones de la saga del Incal (Jodorowsky y Moebius), de Lucien (Frank Margerin) y de las historias cortas de Dupuy y Berberian, más nuevas creaciones de dos autores muy taquilleros en Francia: André Juillard (Après la Pluie) y Enki Bilal (Le Sommeil du Monstre). Lástima que tan poco de este material se traduzca al español y que casi nada se llegue a ver por estos pagos...

DARK HORSE

•Marv Wolfman y Gene Colan, responsables de la mítica Tomb of Dracula de los '70, vuelven al mito vampírico en Curse of Dracula, una miniserie de tres partes cuyo trade paperback espero ansioso para fin de año.

•Atenti al team-up entre Madman y Jam, delirante pero profundo personaje del under ochentesco, escrito y dibujado por Bernie Mireault, creador de este último y eximio colorista de alquiler.

•Kelley Jones y su creación, The Hammer, vuelven en Agosto con un one-shot titulado Uncle Alex. Otra con muy linda pinta.

•Los legendarios Mark Schultz y Tim Truman unen fuerzas para Aliens: Apocalypse, una saga anunciada para Octubre.

•Para Agosto está en carpeta Classic Star Wars: A Long Time Ago, una colección que reeditará los números clave de la serie de Star Wars publicada por Marvel en los '70 y '80. Ya hay confirmados por lo menos dos tomos.

•Y hablando de Star Wars, parece que Rob Liefeld anduvo por Dark Horse buscando laburo de dibujante en alguna de las series del Universo Lucas. No hace falta decir que lo rebotaron de acá a la luna de Endor...

DC

•Como ya adelantáramos, en Julio vuelve el Universo Tangent. Especial atención merecen Tales of the Green Lantern (con guiones de James Robinson y John Ostrander, entre otros), The Superman (por Mark Millar y Jackson Guice) y Wonder Woman, con guión de Peter David y dibujos del español Angel Unzueta, responsable de la faz gráfica de la trepidante Neck & Cold, publicada hace un tiempo por la Línea Laberinto.

•También batimos algo sobre el especial de 80 páginas de Legends of the DC Universe. Ahora podemos agregar que las historias están conectadas por una secuencia protagonizada por Chronos y que, además de la Doom Patrol de James Robinson y Dave Gibbons, hay un unitario de los Teen Titans por Marv Wolfman y George Pérez. Deme dos!

•Bob Layton y Dick Giordano preparan un Elseworlds de Batman en la época del Rey Arturo. Para no ser menos, Mike Barr y José Luis García López están terminando otro, pero en la Revolución Francesa. Barbara Kesel y Matt Haley, en cambio, preparan un Elseworlds Finest con Supergirl y Batgirl, mientras que Roy Thomas y Michael Lark avanzan con uno de

Superman llamado War of the Worlds, que combina la saga del kryptoniano con la novela de H.G.Wells.

•Se viene otra poda de títulos en DC: Adventures in the DC Universe cierra en el nº19, Major Bummer en el 15 y Creeper, Chase, Young Heroes In Love y Green Arrow terminan en el número Un Millón.

•Esta última serie se relanza con un nuevo nº1 para fin de año, ahora escrita por el cineasta Kevin Smith que promete -como para empezar- el regreso de Oliver Queen, quien compartirá el protagonismo con su hijo, Connor Hawke.

•También para el invierno yanki, se vienen Qaliban (una nueva creación de John Ostrander y Jan Duursema que pinta interesante), una miniserie de Plastic Man escrita y dibujada por Ty Templeton y A.Bizarro, miniserie a cargo de Steve (Nevada) Gerber y Mark (Quantum & Woody) Bright.

•La JLA sigue dando pa' todo. Primero, parece que en el nº22 aparece Sandman (sí, el de Gaiman!). Después, Mark Waid y Barry Kitson confirmaron que, luego de JLA: Year One, se concentrarán en seis números protagonizados por Barry Allen y Hal Jordan. Los próximos Secret Files también anticipan uno para los héroes sin serie propia, uno para la Young Justice y otro de la JLA, que explica la actuación del grupo en todas las grandes Crisis post-Crisis, desde Legends hasta Final Night, con algunas postas sobre el Un Millón. Los autores, Tom Peyer y Rags Morales, seguirán juntos para lanzar en Noviembre una serie regular del nuevo Hourman creado por Grant Morrison. ¿No será mucho?

•Ya falta poco para el regreso de Mark Waid y Brian Augustyn a Flash, prometido para el nº142. El 145 dará inicio a Chain Lightning, la saga que se anticipa como "definitiva" en la historia de todos los velocistas de DC.

•Devin Grayson (la novia de Waid) tiene listo el nuevo grupo de Titans, ahora integrado por Donna Troy, Flash, Arsenal, Tempest y Nightwing. Como enganche entre la serie actual y el relanzamiento, Grayson y Phil Jiménez preparan una miniserie en la que los Titans se enfrentan a la JLA.

•Una estrella en ascenso, Tom Carney, une fuerzas con Alan Grant para una saga de Lobo titulada Stressed to Kill, en la que -por prescripción médica- el Main Man no puede matar. Dicen que el que mata es el dibujo de Carney...

•Increíble lo que se anuncia para Batman: Durante 1999, los tres títulos de continuidad (es decir, todos menos Legends...) presentarán una saga de 36 episodios llamada No Man's Land, con una Gotham no sólo devastada, sino despoblada y separada del resto de los EEUU. Batman (que en esta historia cumple 10 años como justiciero) estará totalmente solo, sin siquiera sus autores habituales, a los que DC les dio un año de vacaciones. Graham Nolan se fue a las puteadas, a crear su propia editorial, Compass Comics, que anuncia el lanzamiento de una nueva creación suya, Monster Island, para Noviembre. A lo largo de estos 36 números desfilarán artistas no relacionados habitualmente con Batman, entre los que están confirmados John Byrne, Larry Hama y Bob Gale, guionista de la trilogía de Volver al Futuro. ¿Es necesario hacer todo este kilombo para llamar la atención?

•Superman: Man of Steel estrena equipo creativo en su nº87, ahora a cargo de Mark Schulz (guión) y Doug Mahnke (dibujo). En Superman hay nuevo dibujante, Steve Epting, a partir del nº143. Y en Adventures... hay nuevo (o viejo) guionista para el '99: vuelve Jerry Ordway. Karl Kesel, mientras tanto, trabaja junto a Jon Bogdanove en el team-up Superman/Savage Dragon.

•Y hablando de crossovers, está confirmado el Batman/Hellboy/Starman. Estos dos últimos protagonizan la primera parte de la saga, escrita por James Robinson y dibujada por Mike Mignola. La quiero ya!

•Legion of Superheroes tiene nuevo portadista (Chris Sprouse) y nuevo dibujante (Scott Kolins). Y para dibujar el nº Un Millón vuelve nada menos que... Keith Giffen!

•El que se queda pronto sin dibujante es Nightwing, ya que Scott McDaniel firmó con Top Cow para ilustrar Daikatana, una nueva serie mensual que debuta a fin de año. La idea es que McDaniel no se vaya de DC, sino que dibuje a Nightwing aunque sea esporádicamente.

VERTIGO/HELIX/PARADOX

•Como anticipáramos hace un tiempo, Garth Ennis se reencuentra con su amigo John Constantine en el nº129 de Hellblazer. El creador de Preacher se queda hasta el nº133 luego del cual Warren Ellis se hace cargo de la serie en forma regular.

•El impresionante Eduardo Risso desembarca en DC con una miniserie de Johnny Double (creado originalmente en 1968 para la revista Showcase), ahora escrito por Brian Azzarello. Más allá del cebamiento que genera el cordobés radicado en Rosario, la serie tiene muy buena pinta.

•A partir de su nº13, Transmetropolitan (el título más exitoso de la línea Helix) pasa a integrar la línea Vertigo. Helix, en cambio, busca un perfil más apto para todo público y se juega sus últimas cartas con The Dome, Sheva's War y Dead Corpse, largamente demoradas. Lo más probable es que -una vez concluídas estas series- Helix desaparezca.

•Lento pero seguro, se viene el Human Target de Peter Milligan. Pero también se anticipan una miniserie de Congo Bill (!), una nueva saga de Jonah Hex (Shadows West, por los habituales Landsman y Truman) y Scene of Crime, un policial con guión de Ed Brubaker y dibujos de Michael Lark.

IMAGE

•Parece que para publicar en Image, alcanza con llamarse Lee. Ahora aperece un ignoto Pat Lee, que lanza una serie titulada Dark Minds. Lo que se vio hasta ahora no está mal, especialmente para los fans de Masamune Shirow y su Ghost in the Shell.

•Avechucheando el éxito de Godzilla, el fabuloso Michael T.Gilbert enfrenta en Julio a su gran creación, Mr.Monster, con un tal Gorzilla, en un one-shot que puede ser una grata sorpresa. Estáis avisados.

•Se confirmó el WildCATs/Aliens, escrito por Warren Ellis y dibujado por Chris Sprouse y Kevin Nowlan. Atenti, también, los fans de StormWatch, porque el crossover está muy ligado a la continuidad de esta serie.

•Tras el cierre de Supreme, Chris Sprouse está metido a full en WildStorm. Además del WildCATs/Aliens, prepara unos numeritos de Gen13 Bootleg, con guión de Louise Simonson.

•Jim Valentino está laburando para la editorial Archie, en un especial de Sonic the Hedgehog. Lo más loco es que el creador de Shadowhawk piensa meter en el especial a varios personajes de Image.

•En Noviembre se relanza WildCATs, con un nuevo número uno y un nuevo equipo creativo, integrado por el guionista Scott Lobdell y el siempre sorprendente Travis Charest. Una para tener en cuenta...

•Pero en WildStorm no todo es joda, ya que WetWorks cierra en su nº43 y StormWatch en su nº11. ¿O no? En realidad es un "ni", ya que el equipo integrado por Warren Ellis y Brian Hitch prepara para fin de año una nueva serie llamada The Authority, que continúa la temática de StormWatch (incluso con algunos personajes que sobreviven a la carnicería final), aunque ahora ambientada en el espacio exterior y con tramas más cósmicas que políticas.

•Ya sin laburo en Awesome, Alan Moore prepara un universito de cuatro series para WildStorm: Tom Strong Adventures (con el omnipresente Chris Sprouse), Tomorrow Comics (antología con tres historias por número donde participarán, entre otros, Kevin Nowlan y Rick Veitch), Top Ten (dibujado por Gene Ha) y Promethea, una especie de Wonder Woman que todavía no tiene dibujante asignado.

MARVEL

•La transa entre Marvel y Chaos! dio como resultado una miniserie llamada The Super naturals, escrita por Brian Pulido y Marc Andreyko y dibujada por Ivan Reiss. La historia se centrará en Ghost Rider, Werewolf by Night, Gargoyle, Satana, Black Cat y Brother Voodoo, entre otros. Aparentemente, la saga (anunciada para Octubre) no formará parte de la continuidad oficial de Marvel.

•Lowell Cunningham, creador de los Men in Black, vuelve a escribir a sus personajes en la saga titulada Alien in New York, con dibujos de Rod Wigham.

•Marvel reeditará en formato de lujo el Human Torch Comics nº5, de 1941, que narra el primer combate entre la Antorcha de la Golden Age y Namor the Sub-Mariner. Fundamental para los fans de los '40.

•A la línea de cuatro títulos producida por Event se acaba de sumar un quinto, con muy buena pinta: el glorioso Dr.Strange vuelve de la mano de Dan Jolley y el impresionante Tony (Starman) Harris quien, además de dibujar, mete mano en el guión. Muy interesante.

•Christopher Priest, guionista del Black Panther del Marvel/Event, deja su otra serie, Ka-Zar, luego del nº17. Acepto apuestas: Ka-Zar no pasa del nº24.

•Karl Kesel y Mike Wieringo (genial dupla creadora de Spider-Boy) preparan un especial de cuarenta y tantas páginas dedicado a Giant-Man y la Avispa. Cool!

•Hulk ya tiene guionista fijo: a partir del nº475 se hace cargo de la serie nada menos que John Byrne. En la faz gráfica lo acompaña otro capo, Ron Garney, que deja la serie Sentinel of Liberty en manos de su co-equiper Mark Waid y Doug Braithwaite, dibujante titular del último año y medio en la serie de Green Arrow.

•Y dos X-Primicias de última hora: Bishop y Deathbird reaparecen en un prestige titulado Team-X 2000, escrito por Sean Ruffner. Gambit, por su parte, vuelve en una serie aparentemente ilimitada, con dibujos de Steve Skroce, otro que se quedó en la calle tras la poda de Awesome.

OTRAS

•Todo indica que cerró Penthouse Comics. Una lástima, porque no estaba mal...

•Daniel (Eightball) Clowes dibujó seis páginas a color para el número de Julio de la revista Esquire. Art (Maus) Spiegelman, por su parte, fue nombrado editor de comics para la revista Details, a la que incorporará a Peter Bagge, Joe Sacco y Charles Burns para realizar informes periodísticos en forma de comics. Wow!

•Ya se sabe quién tomará las riendas de Vampirella tras la partida de Grant Morrison y Mark Millar: Malachai Coney, garantía de mediocridad.

•En Julio verá la luz Family Matters, la nueva novela gráfica del legendario Will Eisner. Edita Kitchen Sink y, tratándose de Eisner, no hace falta agregar ningún tipo de recomendación.

•Otro lanzamiento de Julio más que indispensable es el quinto trade paperback de Bone, Rockjaw: Master of the Eastern Border, editado por Cartoon Books, la editorial del archigalardonado Jeff Smith.

•Y también para Julio Fantagraphics saca un nuevo número de The Nimrod, con varias historias cortas a cargo del impresionante Lewis Trondheim, un autor francés que está dando muchísimo que hablar y del que pronto nos ocuparemos en Comiqueando.

•Tenía que suceder: Richard Corben se incorporó al staff de la editorial Verotik para ilustrar Jaguar God: Return to X'Ibalba, sobre un guión del propio Glenn Danzig. Tal para cual...

•Awesome está en la lona, pero no tanto. En Junio volvió a salir Coven, para Julio se anuncia el nº1 de Re-Gex, Fighting American vuelve en el otoño yanki y Menace (ja de Jada Pinkett) no tiene fecha confirmada, pero sale. Y otro proyecto que Liefeld asegura que sale es Awesome Adventures, una antología con guiones de Alan Moore ilustrados por los distintos artistas que trabajaron con él en los diversos proyectos de Awesome, como para no meterse en el orto todo el trabajo que ya estaba encargado y pagado a los colaboradores. Veremos si Awesome zafa o no...

•Otra que resucita de a poco es Acclaim, que promete para Septiembre y Octubre sendos unitarios de Turok, obviamente basados en el ultra-exitoso video-game. Para Enero se habla de una miniserie futurista llamada N.I.O. (a cargo de Shon Bury y Joe St.Pierre) a partir de la cual es probable que la empresa desarrolle un nuevo video-game.

•Viz está levantando un buen billete con Dragon Ball y se juega a cosas un poco más copadas: atenti en Agosto al primer tomo de Black Jack, del troesma Osamu Tezuka.

•Bueno! Egmont Fleetway se decidió a reeditar en tres novelas gráficas un comic fundamental: el Slaine de Pat Mills y Simon Bisley, de nuevo en inglés y presentado como los dioses. Si no lo tenés, no lo dudes.

•Y otro comic europeo muy pulenta (inédito en español) se publica ahora en álbum a través de la editorial Heavy Metal. Se trata de Ranx 3, tercera y última parte de la saga de Ranxerox, escrita y dibujada por Liberatore.

AGENDA ARGENTA

SE VIENE EL FESTIVAL

Hace tiempo venimos anticipando nuestro interés por presentar un Festival de Animación Argentina Contemporánea y, felizmente, ya tenemos fecha y lugar. Esto será en el auditorio de la Facultad de Derecho (Av.Figueroa Alcorta y Pueyrredón) y se realizarán dos funciones casi idénticas, la primera el Sábado 5 y la segunda el Domingo 6 de Septiembre, a partir de las 17 hs. Nos falta definir el precio de la entrada pero el material que se está juntando es tan, pero tan grosso, que ese detalle va a ser totalmente irrelevante. Atenti al próximo número, que daremos algún dato más sobre esta nueva iniciativa de Comiqueando. (A.A.)

INVIERNO EN RECOLETA

El Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta (Junín 1930) ofrece desde el 16 de Julio y hasta el 9 de Agosto una exposición de trabajos de la dibujante rosarina Silvia Lenardón, habitué del Lápiz Japonés y Dolor de Ojo. El 14 de Agosto, por otra parte, comienza una muestra con originales de 40 Ilustradores Infantiles de todo el país, entre los que se cuentan Gustavo Roldán, O'Kif, Nora Hilb, Itsván y muchos otros. Esta muestra permanecerá hasta el 6 de Septiembre. Para más adelante, se prevé que el espacio sea ocupado por Carlos Nine o Jorge Limura. Buena esa! (Mr.M.)

CARTAS Y WARHAMMER

Ni bien se termine el Mundial, vuelven los eventos roleros de todo tipo. En principio, esta confirmado para el domingo 26 de Julio a partir de las 13 hs. un Torneo del juego de cartas de El Señor de los Anillos, que se llevará a cabo en el Centro Cultural Marcos Urbano (Acevedo 462), pleno Villa Crespo.
Y para los cebados del Warhammer, la fecha es el 2 de Agosto, a partir de las 11 hs., también en el Marcos Urbano. Si necesitás más información, podés pedirla al 585-5932 o al 902-3653. De nada. (Mr.M.)

ALTERNATIVA IBEROAMERICANA

A partir del 7 de Julio, la sede del ICI (Instituto de Cooperación Iberoamericana) de Florida al 900 ofrecerá una muestra con trabajos de los artistas de Suélteme, El Tripero y El Lápiz Japonés, a los que se sumarán los autores de El Ojo Clínico, la más experimental de las publicaciones alternativas de España. Los atractivos de la muestra son muchos porque las tres revistas argentinas estarán presentando sendos números nuevos y además se espera la visita de Felipe Hernández Cava, Raúl o Federico del Barrio, tres autores fundamentales del comic español que coordinan la revista El Ojo Clínico. No os lo perdais! (A.A.)

© Hernández Cava/Del Barrio

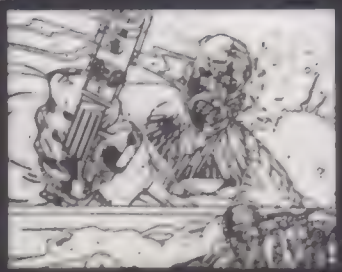
COMIQUEROS CORRENTINOS

El imparable Osmar "Cacho" Sorbellini, organizador de aquellos clásicos Salones del Humor y la Historieta que se hicieron en la ciudad de Santa Fé a fines de los '80, volvió a la carga, pero del otro lado del Paraná. En la ciudad de Corrientes funciona desde hace un par de años el Instituto Sorbellini Cartoon, donde aprenden a dibujar historietas chicos y chicas de 10 años en adelante. Los alumnos de Cacho ya realizaron varias muestras de sus trabajos (con algunos exponentes realmente prometedores) tanto en Corrientes como en Capital, y varios de ellos formaron recientemente un club llamado Locos por el Comic, con el objeto de charlar del tema e intercambiar material, en una región donde -por ahora- no hay comiquerías ni espacios similares para el encuentro de los fans. La presidencia del club está a cargo de José Acuña y todos los comiqueros del país que quieran contactarse con los Locos por el Comic pueden escribirles a Tucumán 1257, Corrientes, CP 3400. Apoyemos todos esta iniciativa de los hermanos del Litoral. (A.A.)

SALIO EL CABALLERO!

LOS FANZINES, PARA AGOSTO

EL CENTRO QUEDA EN QUILMES



ANTICIPOS FANTABAIRES '98

Como ya anticipamos en el número anterior, Fantabaires tendrá lugar en el Centro Municipal de Exposiciones, entre los días 22 y 25 de Octubre. Pero hay más

Uno de los grandes hitos del año pasado, la espectacular muestra de originales de autores argentinos en homenaje a El Eternauta, reaparece este año con la incorporación de nuevos artistas para luego viajar (junto al mismísimo Solano López) a Madrid, donde será expuesta en otro evento internacional.

También está prevista la exhibición de los story-boards de Horacio Altuna para la película Gringo Viejo (de Luis Puenzo), una muestra retrospectiva de la Historieta Argentina y alguna cosita más que confirmaremos más adelante.

Y en materia de artistas invitados, cuatro esperados regresos: Alan Grant (no se puede hacer Fantabaires si no viene Alan Grant), Horacio Altuna, Juan Giménez y Eduardo Barreto. A ellos se sumarán varias estrellas nuevas, de las cuales dos ya han confirmado su asistencia: Cels Piñol (el creador de los Narizones) y el mismísimo Señor de los Sueños, Neil Gaiman, el guionista más influyente del comic de los '90.

Y además ya estamos reuniendo material fílmico de primera y cebándonos con las posibilidades en materia de card games y juegos de rol que nos ofrece el mayor número de salas.

Resumiendo, Fantabaires '98 va a ser simplemente demoledor. Y vos, que viniste a las convenciones anteriores, podés integrarte a la organización del evento, participando en un programa de voluntarios. Si querés pasarte de este lado del mostrador y ayudarnos a que Fantabaires sea un éxito, llamá al 633-9081, de lunes a jueves de 12 a 18 y pedí información sobre el Programa de Voluntarios Fantabaires '98. Si sólo podés llamar fuera de ese horario, simplemente dejá tus datos y nosotros te llamamos.

Y atención los comiqueros del Interior del país: en el próximo número tendremos elaborado un programa para que puedan asistir a un costo más bajo, en una labor conjunta con todas las comiquerías del país. Vivas donde vivas, suspendé por cuatro días cualquier otra cosa que tengas para hacer: Fantabaires '98 te asegura un fin de semana de diversión comiquera full time. (A.A.)

FANZINES

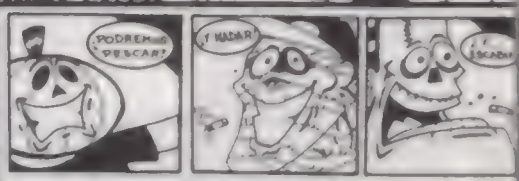
POR HERNÁN BOTTICELLI Y ANDRES ACCORSI

ANGELES ORIENTALES

Desde Uruguay, se posa en nuestras tierras el nº1 de Angel Negro. Lisandro Di Pasquale (guión y dibujo) nos presenta en sus páginas una aventura repleta de demonios, héroes, ángeles y humanos en pugna. La eterna lucha del Bien contra el Mal, desarrollada con un planteo interesante en una historia sólida y muy bien contada. Los dibujos son potentes y efectivos, aunque no del todo originales. Esperemos que este Angel Negro cumpla su promesa de "llegar para quedarse", ya que arrancó bien y pinta para [illegible] (H.B.)

GUARDA CON WORDROW

El taller de Quique Alcatena sigue siendo semillero de nuevos valores para el under conquiero. Ahora ha salido Wordrow, la creación de José Mazzone, una novela gráfica en blanco y negro. Es una historia completa de 96 páginas, que cuenta en forma simultánea el trágico devenir del Coronel Wordrow a través del mundo de la magia, y la forma en que este vive ahora en el presente de Ramos. Un joven arqueólogo que investiga extraños sucesos relacionados con el antiguo coronel. La historia es interesante, original y entretenida. La calidad del dibujo va creciendo con el correr de las páginas, demostrando una saludable evolución gráfica. Podés "conseguir" con este Wordrow en la inmediata cercanía y contactando a Sáenz Peña 918, Adrogué, CP 1846. (H.B.)



NO ES UN DESPELOTE, ES UN KAOS

Sii!! Para alegría y diversión de todos, salió el nº2 de Kaos Comics. En esta entrega, Mauro Serafini nos deleita con las bizarras vacaciones del Escuadrón Halloween y luego, junto a Pablo Larsen, narra el frenético enfrentamiento entre Buseca, Hulk y un grupo de villanos. Los protagonistas se cruzan con otros personajes conocidos (Hisme ro, Jason, etc.) en forma divertida e inteligente. Y no nos podemos olvidar del humor de la Abejita Maya, la nota de Martes 13 y las ilustraciones. Kaos Comic sigue creciendo en cada número y eso es motivo de felicidad. Y llora, y llora, y llora. Control llora. (H.B.)

VERTIGO CRIOLLO

La Metáfora que la Noche le Escribió a la Muerte, impecable fanzine de tapa a color editado por Criaturas, es lo más parecido a un comic de Vertigo que hemos visto por estos pagos. Se destaca, como no puede ser de otra manera, el siempre sugestivo dibujo de Jok (ganador de nuestro último concurso de historieta), acompañado por guiones de Garavito (incos en climas y diálogos atrapantes) en dos historias muy bien entrelazadas. Y complementa Lakar, de Fernando Juan con bastante margen para seguir mejorando. Son 44 páginas a sólo tres pesitos con una calidad más que encomiable. Es pero ansiosamente el nº2. (A.A.)

EL COMIC HIZO KAPOP!

El omni-talentoso Lucas Varela y su habitual secuaz, Roberto Barreiro, se jugaron con el nº1 de un fanzine que reúne tres creaciones de este interesantísima dupla creativa. El nº1 de Kapop presenta a El Protector, un superhéroe totalmente fuera de lo común; el Dr. Lucas, un flamer con onda de setos de los años '70; y Los Hermanos Seyers, la alocada comedia de aventuras. Complementan un par de páginas de otros póster de la casa, Iban the G, y alguna otra cosilla de esas que Lucas crea y dibuja sin parar. Si más la contamos, menos hace falta recordarte que a este monstruo hay que seguirlo a muerte. (A.A.)

Y TAMBIEN SALIERON:

•Catzole nº12: Con más de 100 páginas, tapa a color e impecable impresión en offset, Catzole sigue dando cátedra de todo lo que un fanzine puede ser. Se destacan Sanz y su Desfigurado, Rovella (con el Oficial Yuta y un western impresionante), Azamor (con Van Toma), Aprea (con sus bichos de las cloacas) y dos nuevas incorporaciones: Gabriel Cagnune y Leandro Pitocco. Papa muuuy fina por sólo dos manguitos.

•El Ocio y el Vicio nº2: Mucho mejor que el número anterior, el nuevo Ocio ofrece notas sobre X-Files, juegos de computadora, Star Trek, Dragon Ball, Beavis & Butt-Head, Los Campeones y además historietas a cargo de Sergio Soto y Rofe.

•La Quimera nº3: Nahuel Rando y Juan Martín Castro siguen desarrollando sus respectivas sagas (la mística Era del Ocaso y la cyberpunk Anacrónico), a la vez que se afianzan de a poco en sus estilos. A no aflojar.

•DoppleCharasca nº6: Otro fanzine de información, esta vez de Rosario, con notas sobre la historia del comic, The Golden Age, Robotech, Animal Man y Slot Barr. Se nota una gran mejora en las historietas. Un Paso Atrás y Chatarra Team Fuerte!

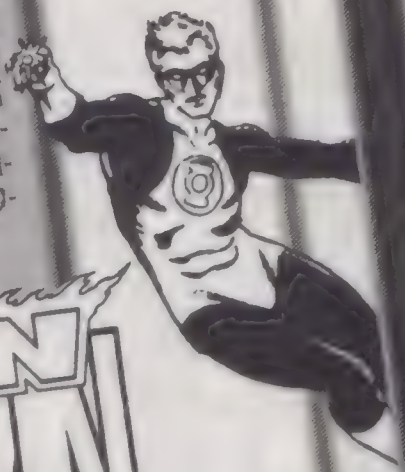
•The Next nº9: Puntual como siempre, Gabriel Peralta enfrenta esta vez a sus personajes con el célebre Wolverine, en un episodio muy dark y muy sangriento. Es lo que hay...

Si te sientes perdido en el proceloso mundo de la historieta ...

Slumberland

La única revista que te ofrece [illegible] Con [illegible] Tel[illegible] la historieta [illegible] o manda [illegible] 125 pesetas. Compruebalo tú mismo durante [illegible] MESES. ADEMÁS, UN ESPECIAL.

LA LLEGADA DE SU ACTUAL SERIE AL Nº 100 Y LA REAPARICION DE UN HAL JORDAN PRE-EMERALD TWILIGHT HAN REAVIVADO EL INTERES EN ESA PIEDRA FUNDAMENTAL DE LA MITOLOGIA DC QUE -HEREDANDO DE LA GOLDEN AGE APENAS UN NOMBRE Y UN EMBLEMA- MARCO CAMINOS EN SUS CASI 40 AÑOS DE VIDA. ESTA ES LA VERDADERA HISTORIA DE

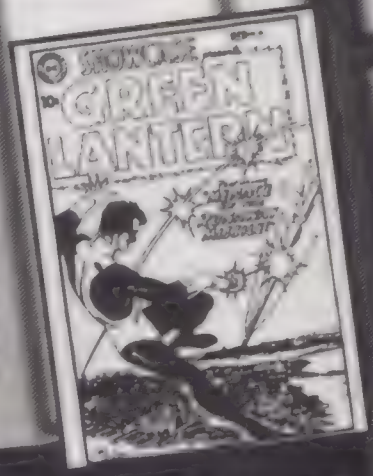


GREEN LANTERN

POR JUAN MANUEL GARCIA CARRAL Y ANDRES ACCORSI

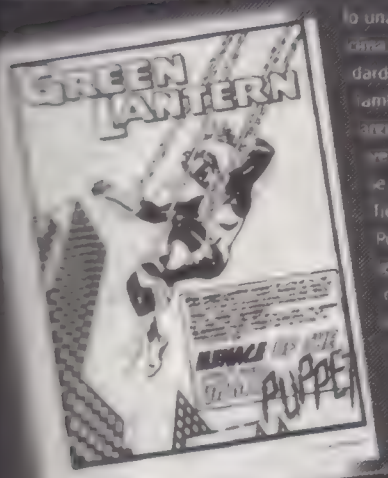
PRELUDIO

El comienzo del legado Green Lantern empieza 10 billones de años atras, cuando un grupo de Maltusianos, los primeros seres de la creación, emigran al centro del universo, al planeta Oa. Cinco billones de años después, un científico Oano, Krona, investigando los inicios del tiempo desata una hecatombe que consume miles de millones de años de energía, fundamental para la reconstitución universal: tras el futuro "big crunch". En consecuencia, el Universo tiene "viejo" y un grupo de Oanos decide abocarse a regenerar la trama cósmica y a pagar los crímenes de Krona, a traves del orden. Para esto se autodenominan los Guardianes del Universo y, si bien los Oanos al principio toman accion directa en el asunto, con el pasar del tiempo forman una elite de guerreros para patrullar las galaxias, los Green Lantern Corps.



LA VIDA DE HAL

...gigantados. El equipo de Schwartz resolvió, ade... brillante el brete que planteaba el revival (a partir ...e Dos Mundos) de Alan Scott, el Green Lantern de los ...le poder tenía mucho de "genio de la lampara" y ... Guardianes del Universo y su omnipo... ...rsal. La explicación urdida por Broome y Kane en ...



...lo una historia muy por encima de los elevados estándards de la época, sino también el background argumental sobre el cual veinte años más tarde se erigiría la Crisis en Tierras Infinitas.

Pero Marvel venía al galope, robándose todos los meses un número creciente de lectores de DC, a fuerza de ingenio, osadía y unas caracterizaciones con las que Schwartz y sus guionistas no habían soñado jamás. Una frase típica del decálogo marveliano de los '60 era "Superheroes con superproblemas" y Schwartz creyó ver ahí una punta para levantar a sus héroes: en GL nº49 (Dic.1966) Hal encuentra a su novia Carol transando con otro tipo y, emocionalmente devastado, decide irse de Coast City, para convertirse en una especie de vagabundo de los caminos, sin trabajo fijo y sin su habitual elenco de personajes secundarios. Como siempre, las historias alternaban salzas interplanetarias (como la de los prófugos del planeta-prisión en los inolvidables nºs 55 y 56, Oct.1967) con otras más urbanas, en las que Hal se veía envuelto en líos en sus distintas (aunque efímeras) ocupaciones. Para este entonces, Kane se entintaba a sí mismo (como los dioses) y había logrado un manejo de la acción que no tenía nada que envidiarle al de Jack Kirby. Pero la avanzada de Marvel ya era imparable y, si a esto le sumamos el gran bajón de ventas que sufrió toda la industria en 1968, nos queda una buena parte del mainstream de DC poco menos que en coma. Y Green Lantern no era precisamente la excepción.

CUANTAS MINAS QUE TENGO

...mos superhéroes han tenido problemas de amores en sus andanzas, pero los guionistas de Green Lantern se dedicaron a darle a Hal Jordan un verdadero universo de mujeres de donde elegir. Entre tantas, podemos nombrar a Carol Ferris (novia de toda la vida), Arisia, Bnix (otras G.L.), Power Girl, Jemson Fox y Dra.Light (todas compañeras de la J.L.E.), Iona Vane, Olivia Reynolds y Rose Hardin, entre otras. Jordan fue, sin duda, un hombre afortunado en materia de amoríos.

.TIEMPOS DIFICILES

Con el inicio de la nueva década, la fórmula del superheroe espacial, bueno y bonito se agotaba. Las ventas bajaban y DC estaba casi decidida a cancelar la serie. Kane se iba, tentado por una jugosa oferta de Marvel y Schwartz se decide a reemplazar a los veteranos creadores por el equipo que había liberado a Batman del lastre camp incorporado durante la Bat-manía que generara la serie de TV con Adam West a la cabeza.

Así llegan Denny O'Neil y Neal Adams (nº76, Abr.1970), con carta blanca para hacer lo que se les diera la gana. Y el cambio no puede ser más brutal. Hal Jordan recibe un co-equiper, el redefinido Green Arrow, calentón, polemico y progre al punto de la estupidez, para confrontar con el policía bueñito e ingenuo, incapaz de cuestionar una orden por inaudita que fuera, encarnada por GL. Para hacerla completa, a la dupla se le une un Guardián de Oa sin poderes (y ocasionalmente Black Canary, ya de fato con el arquero) para salir a recorrer los EEUU y confrontar cara a cara los problemas reales de la gente común. Con este pretexto, Adams y O'Neil abordan (con mayor o menor eficacia) todos los tópicos que hacían a la problemática social de la Epoca: el racismo, la superpoblación, la explotación, el feminismo, la ecología y -por supuesto- la drogadicción, en esos dos magníficos episodios que revelan la adicción de Speedy a la heroína.

Hay -entre estas catorce historias- mejores y peores, más urbanas y más cósmicas, más impactantes (las que entinta Berni Wrightson) y más sosas, pero se trata de una obra global, que cambió la cara del comic de superheroes de modo radical para convertirse en el acto en un referente ineludible, en un insoslayable "antes y después de...". Con la crisis a sus pies y varios meses de comi...

esta revolucionaria cruzada, Adams y O'Neil padecieron -sin embargo- la ignorancia de los fans, que descubrieron a Green Lantern/Green Arrow cuando su cancelación por bajas ventas

el nº89 (May.1972) y algunos plots fueron resueltos por el mismo equipo creativo en algunos back-ups para la revista The Flash.

VOLVER A EMPEZAR

Para cuando el público termina de coincidir en que los 14 números de GL/GA eran una

da menos que a Sinestro) y hasta dedican un número a presentar a un patético sucesor del oscuro hEroe de los '40 conocido como Airwave, ahora emparentado con Hal

el nº111 y su reemplazante, Alex Saviuk, no puede ser peor.

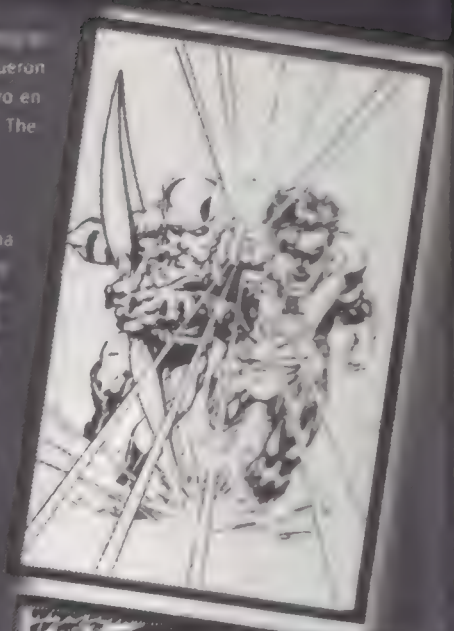
El nº122 es el último team-up entre Ollie y Hal y este último vuelve a ser el único protagonista de su serie, ahora guiada por Marv Wolfman y Joe Staton, con una clara dirección: el espacio, la frontera final. Los miles de gladiadores esmeralda que

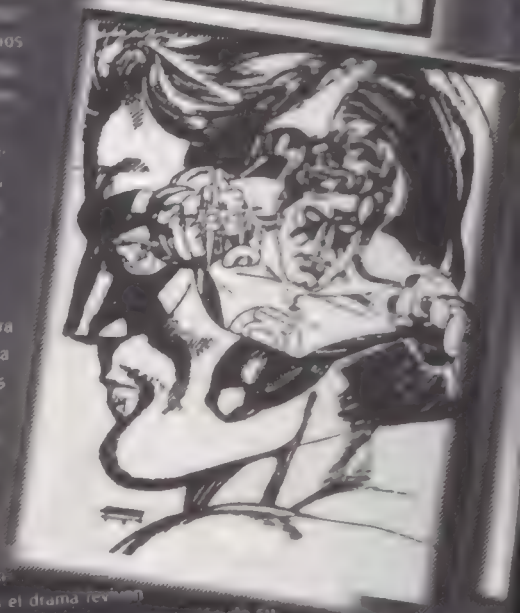
tiendo aventuras con Jordan o protagonizando los back-ups), vuelven los villanos

paladines, los Omega Men

En el nº153 Wolfman se va de la revista para concentrarse en Superman y los Titans (en ambos títulos recuperará a los Omega Men) y lo sucede Mike W.Barr,

el clásico secundario habitual de la serie.





MUNDOS EN CRISIS

En 1984, DC se decide darle un descanso a Jordan y este renuncia a los Corps (nº181) para comprometerse con Carol Ferris. Como sustituto entra el morocho John Stewart (que hacía rato no aparecía por la revista) y se enfrenta a los villanos del repertorio de Hal, mientras desarrolla un romance con la korugariana Katma Tui, con quien termina casándose. En esta época (escrita por Len Wein y dibujada por Dave Gibbons), las apariciones de Jordan son espaciadas y espaciales, ya que Hal abandona la Tierra e

tice League.

En 1985 DC publica la apocalíptica Crisis on Infinite Earths y

para ir a pelear contra el Anti-Monitor. Pero en la serie de Green Lantern (ahora a cargo de Steve Englehart y Joe Staton) la acción no se detiene un minuto: Ante la inminente destrucción del Universo, un grupo de Guardianes inclinados a tomar parte activa en el drama

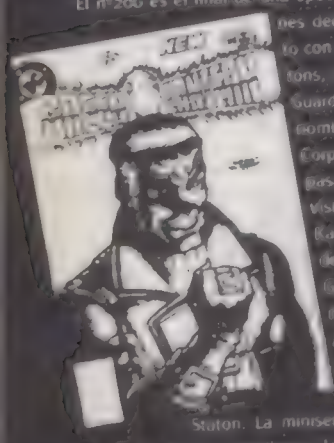
el cuerpo comatoso de Guy Gardner y lo nombran GL. Jordan, por su parte, ruega a los Guardianes la devolución de su

anillo y es reinstalado en los Corps. Finalmente, los tres GL terrestres se encuentran en la luna de Qward, con Stewart, Jordan y

tratando de detener a un enloquecido Gardner y a una tropa de villanos, con el universo en juego de por m

EL FIN DEL SUEÑO DE TRES BILLONES DE AÑOS

El nº200 es el final de una época pues, terminada la Crisis, los Guardianes deciden marcharse de esta dimensión junto con sus contrapartidas femeninas, las Zamatons, para procrear una nueva generación de Guardianes. En el nº201 la serie cambia de nombre y pasa a titularse Green Lantern Corps y -como el nombre lo indica- Jordan pasa a compartir el protagonismo de su revista con Stewart, Gardner, Kilowog, Arisia, Katma Tui y otros Green Lanterns que deciden establecerse en la Tierra, dado que los Guardianes le han otorgado a nuestro planeta una vital importancia.



A mediados de 1987 DC publica un saga con crossovers en todos los títulos: Millennium, tambiEn a cargo de Englehart y Staton. La miniserie explica el retorno del anterior

de los Guardianes, los robots Manhunters, dedicados

ahora a destruir toda vida sentiente

Al poco de acabada la serie limitada, tambien le llega la hora a Green Lantern Corps, que en su nº225 termina con la destrucción de todos los anillos de los Corps (para salvar la batería central), excepto los de Hal Guy y Stewart, que quedan asignados a la Tierra. La mayoría de los

GL son asesinados uno a uno durante Invasión en 1988.

Hal pierde otra vez su título y va a parar al nuevo proyecto de DC, Action Comics Weekly, una antología semanal que incluía aventuras de diversos superheroes (Superman, GL, Demon, Secret Six, etc.) El formato sólo dura 42 números (601 al 642), y la mayoría de las historias de este periodo (debidas a James Owsley y Mark Bright

timidad por los posteriores guionistas, con la excepción de la muerte de Katma Tui a manos de Star Sapphire.

Otro evento importante en la vida de los GL pasa en 1988 durante la miniserie Cosmic Odyssey (de Starlin y Mignola), donde la negligencia de John Stewart ocasiona que la Anti-Vida destruya el planeta Xanshi, hecho que redefinirá por completo

VERDE AMANECER

En 1994, DC se dispuso a relanzar a Green Lantern y actualizarlo para los '90. Sabemos que de los personajes principales de la DC, Green Lantern fue el único que no resultó afectado por la Crisis y sus reformulaciones. El nuevo origen fue contado en la miniserie de seis números Emerald Dawn (Amanecer Esmeralda), a cargo de Keith Giffen, Gerard Jones y M.D Bright. Aquí se presentaba a Jordan como un joven temerario e inconsciente, al que el anillo dado por Abin Sur le ocasiona más problemas que otra cosa. En la nueva versión, Hal ya no posee un conocimiento innato de cómo manejar el anillo, sino que es llevado a Oa para ser entrenado por Killowog. Igualmente, ya en esta miniserie sobre los primeros días de su carrera se presagia su gran futuro como Green Lantern, cuando él solo salva a los Green Lantern Corps de la amenaza de Legion, absorbiendo y controlando toda la energía de la batería central de Oa (cosa que volvería a hacer en el futuro).

El éxito de la serie limitada ocasionó que al finalizar esta se decidiera darle a Jordan una nueva oportunidad en su nueva serie regular, escrita por Gerard Jones. Pronto sería acompañada de una segunda miniserie titulada (muy originalmente) Emerald Dawn II que narra su primer enfrentamiento con Sinestro cuando este todavía era miembro de los Corps.

La serie empieza muy bien y nos muestra a un Jordan ya veterano y cansado de jugar al héroe y que prefiere vagar por America a volar con su anillo. Pero su paz será interrumpida por la locura del guardián Appa Ali Apsa que decide robar varias ciudades de América y de otros planetas, para no sentirse solo. En estos números se luce el dibujo de Pat Broderick y marcan el regreso al status quo original de los mitos de G.L. con el regreso de los guardianes y la reformación de los G.L. Corps. Luego de esto, Jordan es nuevamente despojado de su rol como protector de la Tierra y encargado de reclutar a los nuevos

EL GUERRERO MAS GRANDE

A principios de los '90, la situación de Guy Gardner se hacía cada vez mas complicada y, si bien muchos fans lo apoyaban, a otros les costaba imaginarse cómo esa cruza de Rambo y Hitler podía merecer un anillo, mientras exigían a Hal Jordan como Green Lantern de la Tierra. Además, la serie de la Justice League (verdadera plataforma de despegue para este personaje) entraba en una época ténebre, lo cual lo hundía cada vez más.

Pero la manera de dejar contentos a todos fue brillante e increíblemente simple. En Green Lantern nº25 se realizó la pelea (a mano limpia) entre Guy Gardner y Hal Jordan: el ganador sería el G.L. oficial del sector 2814 y el perdedor entregaría el anillo. Como era de esperar, Jordan ganó y Guy dejó para siempre a los Corps, pero no dejó de usar anillos, porque luego de la increíble miniserie Guy Gardner Reborn (de Joe Staton y Gerard Jones), Gardner se quedó con el anillo de qwardamita que fuera del maligno Sinestro y además, obtuvo serie propia.

La serie tiene un gran comienzo, con el mismo equipo creativo de la miniserie, retratando a Gardner como alguien lleno de furia y constante necesidad de probarse ante los demás. Jones se va en los primeros números y es reemplazado por Chuck Dixon, que sigue la misma línea argumental. El cambio mas importante llega en el nº17 donde, a raíz de lo acontecido en Emerald Twilight, Gardner pierde el anillo amarillo y queda sin poderes.

De acá en más, el título pasa a denominarse Guy Gardner Warrior y toma el lápiz Mytch Byrd. El personaje es alterado radicalmente, ya que en su búsqueda de nuevos poderes, Gardner descubre que en realidad es descendiente de una raza alienígena, los Valdurians, y está destinado a ser el guerrero más grande del universo. Con este puntapié y reorganizando todo el universo de Gardner (entabla amistad con Superman y Steel, reaparece su hermano mayor como villano, etc.) la serie dura 44 números (y dos anuales) de buen nivel pero bajas ventas, hasta su despedida en 1996.

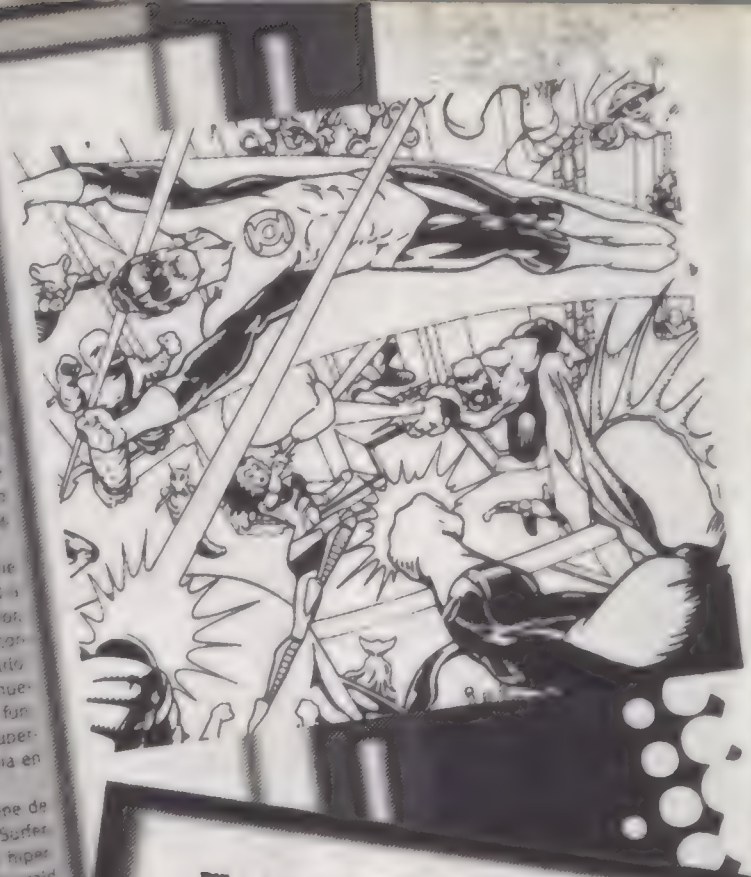
GREEN LANTERN

G.L., por lo que el sector 2814 queda en manos de Hal Jordan y Guy Gardner.

Entre los numerosos uno y veinticuatro el título es compartido por los tres G.L. terrestres (Hal, Guy y John Stewart) en historias separadas y conjuntas, con dibujantes notables, hasta el #25, en que Jordan se reapodera de su revista y del sector 2814, y M.C. Bright vuelta como de costumbre fijo. Así, durante los siguientes 25 números, Jones apela a nuestra nostalgia haciendo desfilar a antiguos enemigos de Jordan (Evil Star, Grodd, Predator, Dr. Light, etc.) y a varios amigos (Ity, Arisia, etc), pero la calidad del comic va en descenso y este período en general no aporta mucho. Lo más rescatable de estos números es la saga titulada Third Law, donde se explica el verdadero motivo de la creación de los G.L. Corps, en un intento por darle sentido a los continuos e indescifrables yerros de los Guardianes de Oa.

El niño se acerca con poca gloria a una serie que creativamente estaba por el piso (merced a los constantes choques entre Jones y su editor, Kevin Dooley) y ni siquiera el crossover con Reign of the Supermen (#46) podía levantarlo. Dooley decidió reemplazar a Jordan por un nuevo Green Lantern (el viejo truco que había funcionado con Azrael y los cuatro pseudo-Supermanes) y Gerard Jones termina su trayectoria en la serie en el #47.

Al mes siguiente debuta Ron Marz, que viene de un gran éxito en Marvel con el Silver Surfer. Marz decide convertir a Hal en el nuevo hiper villano de la DC y desarrolla la trilogía Emerald Twilight, donde nos muestra a un Jordan totalmente sacado por la destrucción de Coast City (en Reign of the Supermen), poseído por una sed de poder para evitar la catástrofe de su ciudad y dispuesto a cualquier cosa. Durante la saga, Marz se encarga de destruir la casi totalidad de los mitos de Green Lantern: los Corps, los Guardianes, Oa, etc.) para dejarle el camino libre al heredero del anillo. Esta saga termina con Jordan absorbiendo la totalidad de la energía de la batería central y aniquilando a todos los Guardianes, excepto a Ganthet, el viejo guardián-duende del bosque creado, un par de años antes por John Byrne y Larry Niven, el prestige Ganthet's Tale.



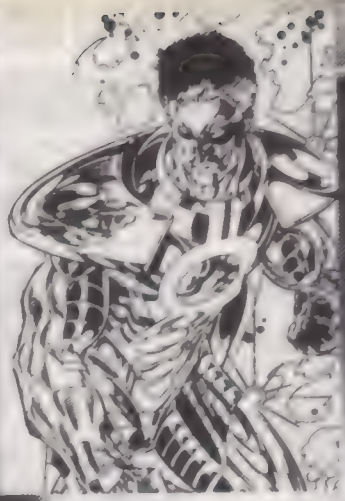
EL MOSAICO INEXPLICABLE

Otro spin-off de principios de los '90 es Green Lantern: Mosaic, título protagonizado por John Stewart, que se desprende del conflicto del rapto de las ciudades por el guardian renegado. La serie tuvo una especie de premiere dentro del título central entre los nºs 14 y 17, en una saga titulada Mosaic. La serie regular debuta en 1992, con guiones de un inspiradisimo Gerard Jones y unos increíbles dibujos de Cully Hamner (aunque hubo varios números con otros dibujantes de relleno).

Este título, por demás bueno, fue el más incomprensible de todo el universo G.L., mostrando a un Stewart tratando de ganar el perdón por el planeta que su negligencia destruyera en Cosmic Odyssey, a través del mosaico de razas que componían el planeta Oa. Las historias eran muchas veces cercanas a lo onírico, con razas de casas vivientes, hadas, niñas gemelas que se dedicaban a asesinar a Stewart una y otra vez, alienígenas que imitaban automáticamente otras culturas a falta de una propia, fantasmas de los G.L. muertos y de Appa Ali Apsa que aconsejaban a John, etc., todo esto mezclado con un gran complejo de inseguridad de Stewart ante Hal Jordan y un final donde John se transforma en un Guardian. Lamentablemente, la serie sólo duró 18 números y cerró por sus bajas ventas.

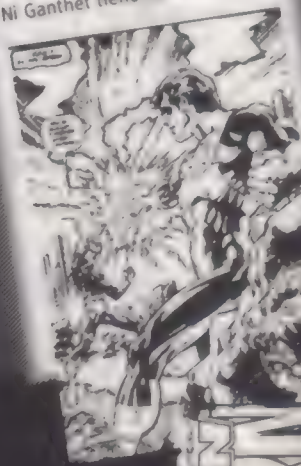
Extrañamente, cuando Oa fue destruída en Green Lantern nºo, no se dijo absolutamente nada de las ciudades y, tiempo más tarde, Stewart apareció como jefe del grupo policial intergaláctico Darkstars, sin hacerse cargo de nada de lo sucedido en su propia serie.

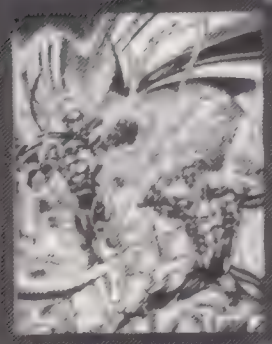
REVERDECER DE UNA LEYENDA

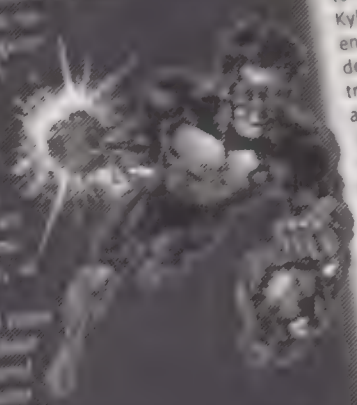


JUNTEMOS LOS ANILLOS!

Como casi todos saben, el nº100 de la actual serie de Green Lantern marcó la reaparición de Hal Jordan, quien se topa en los inicios de su carrera con un Kyle Rayner desplazado en la corrien te temporal. Actualmente, Hal y Kyle se encuentran co-existiendo en el presente, con el primero decidido a limpiar su nombre, tras las atrocidades que se le atribuyen a Parallax, su alter-ego post-Emerald Twilight. Pero lo más loco es que Parallax regre sa pronto de entre los muertos, a confrontar no sólo a Kyle la quien, a esta altura, ya tiene de hijo) sino también a ese Hal Jor dan joven e ingenuo que vino del pasado. ¿Cómo explicará es to el polémico Ron Marz? ¿Será apenas un truquito para mante ner cebados a los nostálgicos fans de la Silver Age? ¿O se en contrará la fórmula para que am bos GL co-existan para siempre? Ni Ganthet tiene las respuestas..







BARCELONA 98

LA ORGANIZACION

La gente de Ficómic (ente organizador del Saló) sabe lo que hace. La organización es muy profesional, el catálogo es hermoso, las muestras están armadas a todo culo y el predio donde se montan los stands (la Estació de Francia) es limpio, enorme, comodísimo. Hay incluso un área donde los profesionales pueden sentarse a tomar algo lejos de los fans, y otra sala al margen para las conferencias de prensa.

Pero no mucho más. El Saló de Barcelona, fabuloso como evento comercial y de encuentro entre editores, distribuidores y comerciantes, es bastante pobre en lo que a actividad cultural se refiere. No hay ciclos de películas ni dibujos animados y se realizan sólo dos charlas diarias con profesionales y público (una de ellas, a las 10 de la mañana, cuando todavía no se levantaron ni los panelistas), en una sala para menos de 150 personas que -aún así- resultó difícil de llenar.

El fuerte es, como ya dije, las muestras, que este año estuvieron dedicadas a la trayectoria del fallecido editor Josep Toutain, a los artistas españoles que trabajan para los EEUU y a cuatro de los galardonados con los premios del Saló en 1997: El Artefacto Perverso (de Hernández Cava y Del Barrio), Miguel Ventura, Albert Monteys y Beto Hernández. Todas ellas realmente estupendas, aunque un tanto pequeñas.

LOS STANDS

Acá está la pulenta. Como el principal objetivo de todo el evento consiste en vender, vender y vender, los lugares donde se vende (es decir, los stands) son gloriosos. Las editoriales compran espacios gigantescos y además, producen los stands con mucha guita, con mucho ingenio o con las dos cosas. El mega-monstruo del mercado español, Planeta-DeAgostini, tenía un stand majestuoso, con más metros cuadrados que toda la sala de venta del Fantabaires '96.

Y por supuesto, hay stands de las comiquerías (que venden los mismos comics que las editoriales) y de los distribuidores (que venden los mismos comics que las comiquerías y las editoriales). A esto se suman stands que venden merchandising (sobre todo de manga) y algunos especializados en material antiguo, donde no se venden las omnipresentes "Novedades del Salón".

LOS ARTISTAS

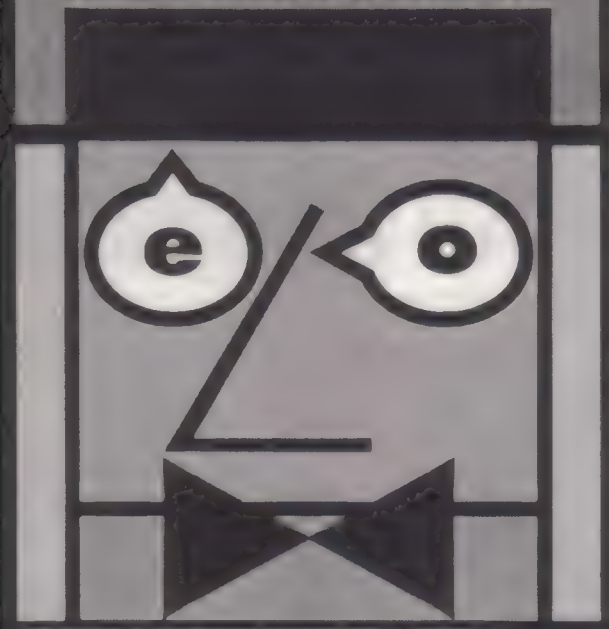
Como no puede ser de otra manera, la convención sirve para fomentar el encuentro entre los fans y los artistas... o no. Los autores españoles no acuden masivamente al Saló y muchos de los que sí lo hacen, lucen sus credenciales del reverso, para que los pibes no los identifiquen por los nombres. A varios de los artistas se les nota la cara de orto cuando los encaran los fans por los pasillos y no du-

Entre el 7 y el 10 de Mayo tuve la inmensa alegria de asistir al 16 Saló del Comic de Barcelona, en mi primera visita a Europa en general y a esa magnifica ciudad catalana en particular. Los invito a compartir algunas impresiones acerca del evento, la gente, el mercado y la vida en Barcelona.

FANZINOTAS DEL MUNDO

por Andrés Accorsi

UNA MIRADA A LA HISTORIETA



dan en refugiarse largas horas en la sala de profesionales, hasta que llega su turno de ir a firmar a los stands.

Como parte de su relación con los editores, los autores están obligados a firmar autógrafos en los stands. Y nadie se queda ni un minuto más de lo previsto. Saludan a los pibes desde el otro lado del mostrador y buenas noches. En el stand de Norma Editorial, además, tenés que dejar tu libro y tu nombre a un empleado. Vos te vas, el dibujante hace un dibujito para cada uno de los 20 o 30 libros que el empleado le apila en una mesa y cuando termina, se va. Después, vos pasás, decís tu nombre al empleado, el tipo te busca el libro autografiado y te lo da. No podés siquiera darle la mano al autor que te lo dibujó, ni felicitarlo, ni putearlo, ni nada.

Otra cosa sorprendente es la poca bola que le dan los fans a los autores españoles, sobre todo a los clásicos de los '70 y '80. Es terrible ver a tipos como Bernet, Sánchez Abulí, Font, Carlos Giménez, Torres, Prado, Gallardo, Max o incluso Altuna y Juan Giménez firmando para seis tipos, mientras todos los demás les pasan por al lado como si nada.

Sólo dos autores lograron colas impresionantes de cebados que querían su autógrafo: uno fue Francisco Ibáñez, creador de los clásicos Mortadelo y Filemón (cuyo 40º aniversario se festeja este año) y tal vez el único autor capaz de convocar al público no comiquero. Y el otro fue el actual nº1 de la nueva camada española, un verdadero ídolo, pero además humilde y macanudo con la gente: Cels Piñol, el de los narizones, que saltó a la fama a partir de sus viñetas y páginas humorísticas para los comics de Forum.

Parte de la indiferencia del público se debe -creo- al hecho de que el Saló prácticamente no convocó a artistas extranjeros, sino que repitió las presencias de autores locales que asisten todos los años a todos los salones. La "gran estrella gran", el maestro Stan Lee tenía previstas varias actividades con público para el sábado a la tarde pero, el sábado a la mañana, en plena conferencia de prensa, lo vino a buscar Joseph Calamari (capanga de Marvel) y se lo llevó a New York, alegando que estaba a punto de darse a conocer el fallo judicial en el caso de la bancarrota de Marvel que -dicho sea de paso- quedó en manos de Toy Biz. Los fans, en bolas y a los gritos, se quedaron sin el prócer con el que llevaban semanas enteras cebándose a full. El otro invitado "de afuera", el glorioso Beto Hernández, se la bancó como un duque los cuatro días, firmando y dibujando en el acogedor stand de La Cúpula, pero tampoco le dieron demasiada pelota.

LA GENTE

Y acá estuvo, lejos, lo mejor del Saló. 80.000 personas en cuatro días! Ochenta mil cebados comprando a cuatro manos! Y juntándose a charlar, o a jugar Magic, o a boludear por ahí! Una vez que me había patinado toda la guita -y a falta de actividades culturales- me dediqué a hacer sociales. Me reencontré con varios amigos (Toni Guiral, Antonio Pérez, Joan Navarro, Juan Giménez, Horacio Altuna, Jordi Bernet), con unos cuantos comerciantes argentinos (incluyendo a Norberto Dorfler, distribuidor de Comiqueando en Chile) y además conocí a un montón de artistas, editores, fans y, sobre todo, periodistas especializados. Parece una joda, pero en España hay unas siete revistas del estilo Comiqueando, sin contar los fanzines. A esto hay que sumarle los articulistas y contestadores de correos de Forum, periodistas radiales y demás, para llegar a formar una verdadera legión de críticos, historiadores y expertos del medio, con los que copé charlando, comparando notas, intercambiando material y -obviamente- ingiriendo hectolitros de Coca Cola.

El nivel de conocimientos del fan español promedio es enorme: saben de manga, saben de comic europeo, junan bastante de DC y del comic yanki en general, rezan Marvel como si se tratara de la Biblia y hasta tienen una leve idea de lo que pasa por nuestras pampas. Muchos conocen (y compran) Comiqueando y Cazador, varios siguen al Caballero Rojo y casi todos habían oído hablar de Fantabaires. Y, sobre todo, todos quieren saber más.

EL MERCADO

Los españoles lloran y lloran, pero la verdad es que no se pueden quejar. No sé si venderán mucho o poco, pero la cantidad de revistas que se publican es brutal. Y no sólo traducciones de superhéroes y manga, sino también muchísima producción local, con autores de los estilos más diversos. A la sombra del imperio Planeta-DeAgostini (que tiene entre el 60 y el 70% del mercado), subsisten honrosamente La Cúpula, Norma y una reducida Glénat, mientras florecen las editoriales más chicas (algunas combinan, incluso, producción local con traducciones de Bone, Supreme y Strangers in Paradise) entre las que sobresale Camaleón, que ya se acerca a los 25 lanzamientos mensuales con una calidad y una diversidad más que envidiables.

Y por supuesto está Vid, esforzándose por venderle DC a un público básicamente marveliano y sumamente exigente con las publicaciones de superhéroes americanos; más un interesante movimiento fanzinero, donde el movimiento es de posta, porque el que hoy edita un fanzine, mañana puede publicar -digamos- en Camaleón, pasado en la línea Laberinto de Forum y al otro día -con un poco de orto- en Marvel, o en Image.

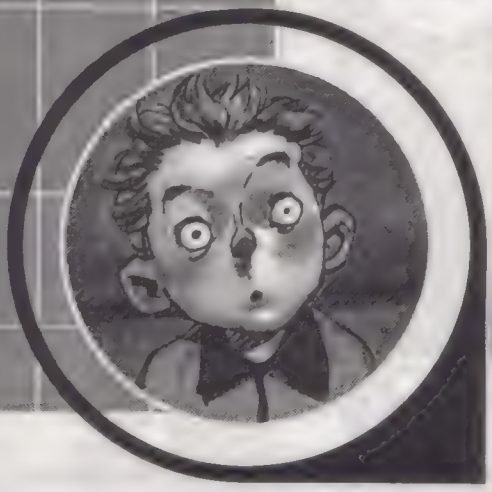
En fin, las posibilidades en España son muchísimas y, aunque las ventas no sean lo que fueron hace unos años (según dicen, hasta la fiebre del manga se ha calmado un poco), las comiquerías ofrecen bochas de alternativas para todos los gustos, editadas en el país con seriedad, calidad, periodicidades razonables y precios bastante más bajos que los que se garpan acá por ese mismo material, siempre y cuando lo consigas. Repito: no sé de qué se quejan...

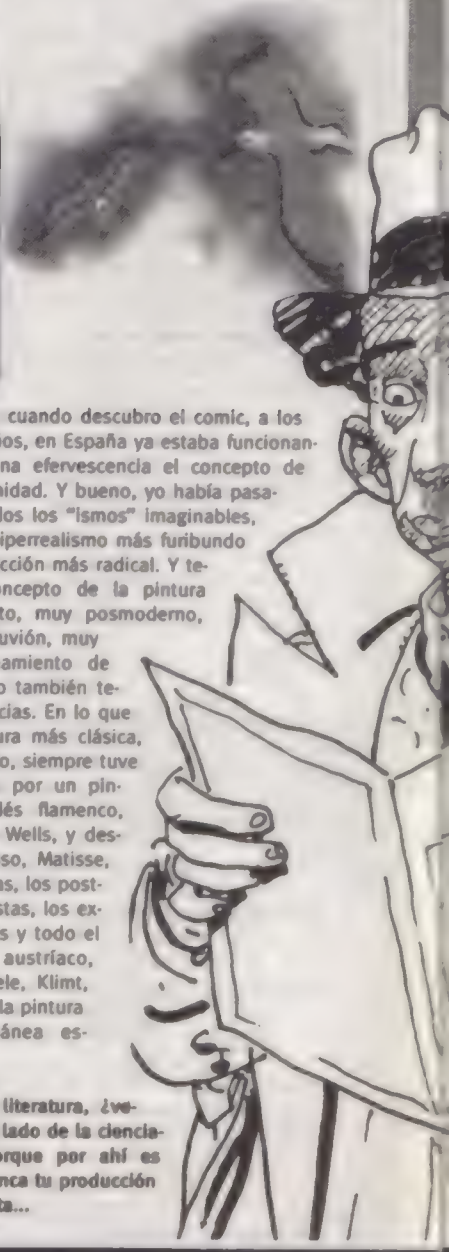
Y me fui. Lo dejé allá a Trapito Gatti, esperando que llegue el Mundial para irse a Francia y pasándola bomba en el Kabul (el mejor albergue juvenil de Barcelona) y me volví para mi Buenos Aires querido. El año que viene, si todo sale bien, estaré de vuelta por el Saló. Gracias a todos los que hicieron copada esta experiencia, y hasta la próxima. Jooo-der!

AL ENTREVISTADO DE HOY LO PRECEDIA SU FAMA DE HOMBRE TIMIDO, RETRAIDO, POCO AFECTO AL DIALOGO CON EL PERIODISMO. MI PRIMER INTENTO POR LOGRAR QUE SU EDITOR EN ESPAÑA (RAFA MARTINEZ, DE NORMA EDITORIAL) ME CONSIGUIERA UNA CITA CON EL, FRACASO ESTREPITOSAMENTE. AL PARECER, A NORMA NO LE INTERESA QUE SUS ARTISTAS COBREN DIFUSION EN MERCADOS TAN "ATRASADOS" COMO EL NUESTRO. PERO DESPUES ME LO CRUCE, CASI DE CASUALIDAD, JUNTE CARADURISMO, LO ABORDE Y SALIO UNA CHARLA PROFUNDA, EXTENSA Y CAUTIVANTE, COMO LA OBRA DE ESTE GALLEGO (DE GALICIA) QUE HOY ES ABANDERADO UNIVERSAL DEL BUEN COMIC DE AUTOR. ESTE ES

MIGUELANXO PRADO

REPORTAJES | por Andrés Accorsi





AA: Tu carrera comienza alrededor de 1982, o 1983, en pleno boom del comic aquí en España, verdad?
MP: Si, en 1982.

AA: ¿Qué cosas habías leído en tu infancia que te despertaron el interés por el comic?
MP: Nada. Por ahí tengo algún recuerdo de los tebeos más comunes de aquel entonces... el Tiovivo, u otras publicaciones infantiles. Pero nunca fui un aficionado a los comics. No me fijaba en los autores, no tenía predilección especial por ningún personaje. Yo llegué a la historieta muy tarde, ya con 20 o 22 años. Desde muy pequeño, mis dos mundos eran la pintura y la literatura, pero para mí eran dos mundos completamente separados, que no tenían ninguna relación entre sí. Y mi enlace con el comic fue descubrir un medio que para mí había pasado desapercibido durante todo ese tiempo, y que por lo menos a primera vista, me permitiría utilizar los dos códigos que me gustaban. Eso sucedió con las primeras revistas que se empezaron a publicar aquí luego de la muerte de Franco, como el Totem, lleno de todo el material que aquí no se había publicado en los últimos 40 años: Bilal, Moebius, Toppi, Pratt, Muñoz... y ese fue mi descubrimiento real del comic.

AA: Para ese momento, ¿qué influencias habías acumulado en esos dos mundos que veías como paralelos y que no se tocaban?
MP: En la pintura... pues, bueno, aquí no soy nada original... el típico prototipo-cliché del niño más o menos precoz que se la pasa dibujando y pintando. Y para cuando descubro el comic, a los 20 o 22 años, en España ya estaba funcionando en plena efervescencia el concepto de posmodernidad. Y bueno, yo había pasado por todos los "ismos" imaginables, desde el hiperrealismo más furibundo a la abstracción más radical. Y tenía un concepto de la pintura muy abierto, muy posmoderno, muy de aluvión, muy de aglutinamiento de cosas. Pero también tenía influencias. En lo que es la pintura más clásica, por ejemplo, siempre tuve fascinación por un pintor holandés flamenco, Werner De Wells, y después Picasso, Matisse, los fauvistas, los postimpresionistas, los expresionistas y todo el grupo austríaco, Egon Schiele, Klimt, y después la pintura contemporánea española...

AA: En la literatura, ¿venías por el lado de la ciencia-ficción? Porque por ahí es donde arranca tu producción en historieta...

MP: Sí, pero no. En la literatura soy claramente hijo del realismo mágico sudamericano: Borges, Bioy, Cortázar... Y la ciencia- ficción fue un poco una exigencia del editor al que me dirigí, que era Toutain, porque su revista estrella era 1984, una revista de ciencia-ficción. Pero yo había leído mucha ciencia-ficción, sobre todo europea: Stanislav Lem, Arthur Clarke, Georges Orwell... Y Toutain me propuso hacer algo para 1984, y así surgió la Enciclopedia Délfica...

AA: ...Y luego Stratos, que ya era más social y menos fantástica.

MP: Sí, cuando acabé la Enciclopedia Délfica, mi intención era no hacer más ciencia-ficción y de hecho, el proyecto que tenía en ese momento estaba pensado para otra revista de Toutain, que era Comix Internacional, una especie de cajón de sastre donde cabía de todo. Pero coincidió con 1984, año en que Toutain decide relanzar la revista, quiere cambiar un poco el espíritu de la revista y me pide que forme parte del grupo de autores que renueven la revista. Y entonces hago Stratos que sí, que ya está a medio camino con lo que viene después...

AA: Ahí se nota que te interesa mucho más la vida cotidiana de la gente que lo más épico, o lo más cósmico de la ciencia-ficción, y hacia eso evolucionas con las Crónicas Incongruentes, o las Quotidianía Delirante, según quién las publique...

MP: Si. Durante muchos años estuve convencido de que mi obra era muy plural, muy diferente, que no tenían mucho que ver un libro con otro, y no recuerdo quién, pero fue algún periodista que me dijo que veía en mi obra un hilo conductor muy claro, que estaba presente incluso en la Enciclopedia Délfica: Una obsesión alrededor de la cual -desde su punto de vista- yo me la pasaba girando en mis obras y era el problema de la comunicación, o de la incomunicación entre las personas. Y esto podía aparecer en las historias de tono más humorístico, como la Quotidianía, o las Crónicas Incongruentes, o incluso en las de tono épico como la Enciclopedia Délfica, o político-social, como Stratos, pero siempre eran conflictos de incapacidad de comunicarse entre las personas.

AA: Ese escape

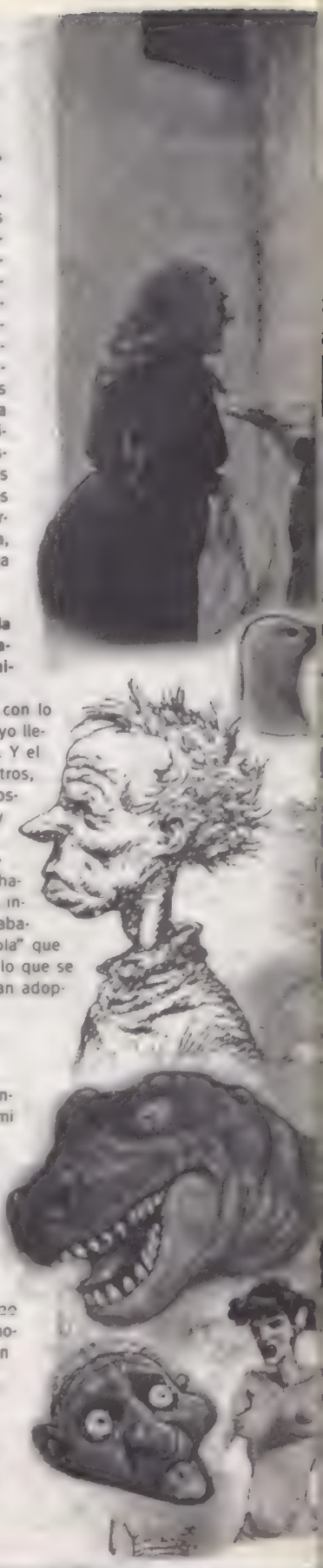
de la épica para abrazar el minimalismo de las anécdotas cotidianas también tiene mucho de posmoderno...
MP: Seguro. Es sorprendente ver hasta qué punto uno, consciente o inconscientemente, es un producto de su época.

AA: Y luego, para seguir la línea, te dedicaste a contar la historia de un perdedor, que era Manuel Montano...
MP: Si, fue una especie de parodia de género sin pretender serlo. La historia de Montano fue, particularmente para mí, muy bonita. Yo llevaba siete años haciendo comics y cuando acabé las Crónicas Incongruentes, estaba un poco cansado de trabajar siempre en solitario: eran mis propias historias, mis propios planteamientos, y muchas veces me habían preguntado por qué no trabajaba con guionistas. Y mi respuesta siempre era que quería contar mis propias historias. Y cuando acabé las Crónicas me asaltó la duda de si trabajaba solo por elección o por incapacidad de contar una historia que no fuese mía. Tal vez no era tanto una elección personal como un refugio para no tener que enfrentarme al conflicto de trabajar con una historia ajena, y entonces me planteé la posibilidad de hacer una historia en colaboración. Y durante esos siete años, yo siempre trabajé de noche, y había una emisión radiofónica, aquí en la radio 3, que se llamaba Tris Tras Tres: un programa muy atípico, muy difícil de calificar, con música, poesía, y había una cosa que ellos llamaban Microguindas y eran historias muy breves, prácticamente sin guión, con unos cuantos personajes entre los que estaba Manuel Montano. Y después de siete años conviviendo todas las noches con ese personaje, me dije "Bueno, es de otra persona, las historias son de otra persona, pero al mismo tiempo, ya es mío". Cogí el teléfono a las dos de la madrugada, llamé al estudio de la radio y le propuse al autor trabajar juntos. Le encantó la idea e hicimos el Montano, que se publicó en Cairo.

AA: Luego te concentras en una serie de historias breves, con fragmentos de la vida de la gente, llenas de desencuentros amorosos, muy intimistas, muy tristes, muy apagadas incluso desde el color, sin nada parecido a un final feliz. ¿Qué te sucedía a nivel personal para querer contar este tipo de historias?
MP: En este caso, es el caso de un autor cuya vida no se corresponde para nada con lo que hace en su obra. Afortunadamente, yo he sido muy feliz. Pero en ese momento, yo llevaba tiempo conviviendo con múltiples fracasos a mi alrededor: amigos, familiares. Y el común denominador entre todos ellos es que eran historias de desamor, desencuentros, finales tristes en las relaciones de pareja, en los que se mezclaban de una forma sospechosa cuestiones de ambición personal, de realización, todos estos conceptos muy de fin de siglo y muy occidentales. Y me parecía triste que -socialmente, como comunidad- estuviéramos sacrificando lo más importante que un ser humano puede tener, que son los sentimientos y las relaciones con los demás, por algo que se nos había impuesto desde un modelo posmoderno de éxito personal que me parecía poco interesante. En realidad son historias de un estrato social muy determinado, no hay trabajadores manuales. Tiene más que ver con ese momento de "la modernidad española" que se vivió aquí, la movida madrileña, y todo aquello de los intelectuales, los artistas, lo que se llamaba "la gente guapa". Y que eran precisamente los que más claramente estaban adoptando ese sistema de vida.

AA: O sea que lo viviste, pero no a nivel personal.
MP: No, claro. Lo viví como rechazo. Eso también coincidía con una actitud mucho más radical mía: Me fui de Barcelona, a vivir al campo en Galicia, me alejé por completo de los círculos artísticos y realmente la relación que había era de rechazo por mi parte.

AA: Supongo que esa nueva tranquilidad te habrá ayudado a pensar en tu siguiente historia larga -que para mí es la mejor que has hecho, y no sé si algún otro autor europeo podrá siquiera igualarla en los próximos diez años- que es Trazo de Tiza. Ahí sí se nota tu afición por Borges y se nota un autor mucho más maduro, como si todo lo anterior hubiese sido un prólogo para Trazo de Tiza...
MP: Eso último no lo tengo tan claro. Yo tengo una formación ético- intelectual de izquierdas, como correspondía a toda esa generación que teníamos alrededor de 20 años en los '70. Entonces, siempre tuve una concepción del trabajo un poco estajanovista. Para mí, el artista no dejaba de ser una especie de florero, un poco gratuito en la sociedad, que se tiene que ganar el permiso para vivir de una forma mucho más cómoda de la que vive la mayoría de las personas. Eso me dio siempre un cierto sentimiento de deuda con la sociedad que me permitía vivir de lo que a mí me gustaba. Por eso siempre tuve la necesidad de dar vueltas alrededor de los problemas sociales... y después de todos estos libros, sentí la necesidad de hacer un libro para mí, sin pensar en el editor, sin pensar en la sociedad como destinatario último. Y lo planteé desde mis dos pasiones originales: tanto a nivel pictórico o gráfico, como a nivel literario, voy a trabajar dentro de los parámetros de lo



que a mí me gusta.

AA: Y tuviste suerte, porque fue una obra exitosa, no?
MP: Sí, fue sorprendente. Yo estaba convencido de que se iba a publicar, porque los editores por aquel entonces ya me mimaban. Pero sabía que era una obra que a los editores no les iba a gustar, porque les iba a dar miedo, pero que la iban a publicar como un gesto de condescendencia hacia mí. Para mí fue sorprendente y para los editores más, cuando fue realmente una obra de éxito.

AA: Y luego de eso, no has vuelto a hacer otra obra larga, verdad?
MP: No, porque coincidió con una vorágine de otros proyectos. Trabajé casi un año con una escritora mexicana, Laura Esquivel. Después de Como Agua Para Chocolate, comenzó a concebir un proyecto que a mí, al menos a nivel teórico, me pareció muy atractivo, que era una especie de novela multilenguaje en la que quería incluir música y quería que una parte de la narración se contara con imágenes, en forma de comic. Me llamó para invitarme a participar y fue muy bonito: durante un año estuvimos concibiendo esa novela a medias. El resultado final, pues bueno, fue por lo menos pintoresco. Y a nivel personal fue una experiencia muy agradable, porque coincidía con una concepción de libro que hacía tiempo que me daba vueltas: el combinar la literatura con el comic. Y eso coincidió con algunas otras colaboraciones que había ido retrasando, básicamente en ilustración, en libros de amigos escritores y tal... y de repente me vi metido con los Men in Black.

AA: ¿Cómo fue eso? ¿Cómo se pasa de Trazo de Tiza a un dibujo animado para Hollywood?
MP: Uff... vamos a ver... Fue un poco parecido a lo de Laura Esquivel. Un día estaba en casa, suena el teléfono, y era un amigo de Laura, un director de cine, Guillermo del Toro. Me llama, me cuenta y tal. De pronto, un día me llama un señor de los EEUU, me dice que había un proyecto de una productora -con ese secretismo que tanto les gusta- que no me podía decir más, que si se podía poner en contacto con mi agente para hacerme una propuesta más en firme, pues bueno, pues sí, por aquello de ver de qué va el asunto. Y me ofrecen hacer la serie de dibujos animados basada en la película de Men in Black y mi primera reacción fue decir "No, no me interesa". No soy un amante del comic americano, hay autores que me interesan y otros que me gustan mucho, pero en general, no. Y bueno, se ve que hay gente inteligente y que sabe como engatusar, porque el cebo que me tiran es que es una coproducción entre la Columbia y DreamWorks, de Spielberg, y que lo que se planteaban era precisamente no hacer una producción típicamente norteamericana, que querían darle un aire europeo, un aire más moderno, y que eran seguidores de mi obra, y que me darían toda la libertad para la creación de personajes, incluso para marcar la línea gráfica y estética de la serie en general... y bueno, acabé diciendo que sí.

AA: Además era un buen dinero, que nunca viene mal...
MP: Sí. Lo del dinero es relativo. Era un buen dinero, y además sobre la mesa, pero ahí sí que no me engañé. Para mí es más rentable hacer un libro mío, porque se publica en todo el mundo, se reedita, cobro derechos de autor... mientras que en una producción de este tipo todo eso no existe.

AA: Cambiando de tema, ¿seguís leyendo comics?
MP: Sí, no mucho. Me gustan cosas de lo más estandard. Hablando de americanos, me gusta Mike Mignola, me gusta Dave McKean... además tengo una relación personal con McKean, con Lorenzo Mattotti, con Loustal, con Cabanes, con Juillard... me gusta gente más clásica como Vittorio Giardino... adoro y venero a Carlos Nine... tengo gustos de lo más heterogéneos y variados.

AA: En Argentina no se ha publicado casi nada de tu obra, pero aún así tienes fans que te siguen y te admiran. ¿Qué te gustaría decirles?
MP: Me alegro mucho de que existan lectores míos en Argentina! Suena un poco tópico, porque se ha dicho muchas veces, pero para un autor que se expresa en idioma español, es triste pensar que un gran porcentaje del que tendría que ser su público, no sabe que existes. Es casi un drama pensar que podría encontrarme con tanta gente pero que el mercado y todas esas cosas que nos sobrepasan, nos lo impiden. No pierdo las esperanzas de que algún día pueda existir ese flujo y ese contacto directo, no sólo a través de una entrevista. Realmente, les doy las gracias.

AA: Gracias a vos.

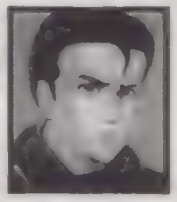
cebamiento infinito

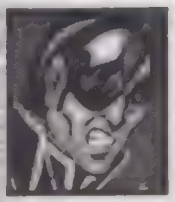
EL MERCHANDISING DE ROBOTECH

por Estudio Nuez

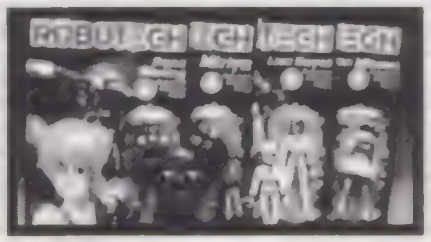
Robotech, al igual que los demás dibujos animados de su época, tuvo un considerable merchandising fabricado para los USA en base a esta insual serie, llenando los bolsillos de los productores y transtornando a los fans.

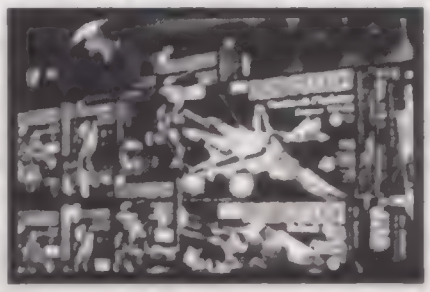
Todo comenzó con Revell y su línea de model kits Robotech, que poco tenía que ver con la serie a la cual luego cedería su nombre. Esta línea era un reempaquetado de mechas de diversas series japonesas como Macross, Orguss y Dougram, realizados por compañías japonesas.

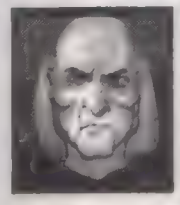




Luego, en 1986, con la serie de TV ya consagrada, Matchbox sacó su línea de action figures, compuesta de personajes y mechas. Las matrices de los personajes fueron especialmente realizados por Matchbox y se fabricaron en tres tamaños: 3 3/4", 8" y 12". Los primeros tenían el formato de los GI Joe de los '80, pero con una terminación y un coloreado desastrozos, a pesar de estar bien articulados. Se hicieron 17 modelos con personajes de las tres sagas, incluyendo dos versiones distintas de Miriya.







Los de 8" son seis modelos (Breetai, Dolza, Exedore. Khyron, Miriya y un Guerrero Zentraedi) y muestran una mejor terminación, pero muy escasa articulación. Por último, los de 12" eran el exceso, ya que se trataba de muñecos con ropa de tela intercambiable, entre los que se encontraban Rick Hunter, Dana Sterling, Lisa Hayes y Lynn Minmei, además de un set extra de ropa y dos vehículos: el Fanliner de Minmei (anunciado, pero jamás realizado) y el Hover Cycle de Dana.

Los vehículos estaban, en general, mejor producidos, ya que casi todos estaban realizados en base a matrices japonesas. Es el caso del gigantesco SDF-1, de los Destroids y de los mecanismos Zentraedi, entre los que se destacan los Tactical y Officers Battle Pod Zentraedis, el Invid Shocktrooper y el Cyclone transformable de Scott Bernard. Mucho más decepcionantes resultaron los gigantes Veritech (no transformable!) y el Hovertank (sólo "semi-transformable"). Y mención especial para el Bioroid, que conserva de este sólo el nombre.

Posteriormente, esta línea fue relanzada solamente con el sello de Harmony Gold, pero estas versiones no cotizan tanto como las anteriores. Y en 1995, la compañía Playmates reeditó bajo su línea Exosquad varios modelos de mechas, a los que se sumó una nueva colección de Destroids de menor tamaño.

Además existen unas pequeñas estatuas de metal de algunos personajes (Rick, Roy, Max en traje de vuelo, Gloval, Lisa y dos versiones de Minmai, con vestido tradicional chino o de estrella pop), todas ellas de excelente calidad.

La música de Robotech también generó fanatismo. En 1985, la empresa US Rendition editó en cassettes y discos (de vinilo!) una porción de la buscada banda sonora, posteriormente lanzada en CD con algunos bonus tracks. Francia editó sus propias producciones, una de las cuales llegó a nuestro

país: el soundtrack de Robotech, la película, editada en su versión local por el sello Music Hall. Finalmente, en 1995, en conmemoración del 10º aniversario de la serie, Streamline Pictures (la empresa del insaciable Carl Macek) edita un CD doble, con gran cantidad de música ambiental y temas musicales, varios de ellos inéditos.

En 1986, la Fantasy Trade Card Company edita una colección de trading cards de Robotech: The Macross Saga (el resto jamás llegaría), compuesta por 60 figuritas, con fotogramas de los capítulos de la primera guerra Robotech y una guía de episodios en su reverso.

Y para los más fanáticos también se editaron tres artbooks, con dos ediciones: una de lujo y una más barata. El primero es del año 1986 y trae en su mayoría fotogramas de Macross; el segundo (de 1987) es la cosa más aberrante jamás editada, ya que son dibujos de artistas yankis que dibujan con los codos, pero se redimieron con el tercero (1988) que es la explicación de Robotech II, más diseños y fotogramas. Hay mucho material y es bastate conseguible, así que el que lo quiera no tiene más que ponerse las pilas.

JUEGOS DE ROL

por Mr. Master

Alegre alegre, feliz feliz. Jolgorio y algarabía. Desempolven los pitos y las matracas. Cuando todo parecía perdido y conseguir un módulo del DC Heroes de Mayfair era más difícil que ganarle al Diablo con el mago, una luz aparece en el horizonte rolero, dándonos nuevas esperanzas.

Así como la vez pasada les conté que la reflotada TSR lanzaba una nueva versión del RPG de Marvel, a poco de entregar esa nota, una ola de rumores empezó a correr: el juego de rol que más hizo por los comiqueros estaba por resurgir.

Hace ya más de cinco años, a Mayfair Games se le venció la licencia para explotar a los personajes de DC en el fabuloso DC Heroes Role Playing Game. Años de ardua cacería daban como fruto la captura de algún módulo perdido, o algún sourcebook olvidado. Internet mediante, se hizo un poco más fácil rastrear el paradero de tanto buen material, e inclusive gente muy enganchada siguió lanzando fichas de cientos de personajes nuevos en la red.

Pero por fin el rumor se hizo realidad. West End Games, la empresa famosa por su premiados Star Wars y Paranoia, ha adquirido los derechos para una nueva versión, ahora llamada DC Universe Role-Playing Game. El proyecto está a cargo de Fred Jandt y su lanzamiento se anticipa para Octubre del '98. Muy poco se sabe por ahora del juego pero, si bien se conoce que respetará la continuidad actual del Universo DC, la alegría se empaña cuando nos enteramos que el sistema de 2D10 de Mayfair será sustituido por el sistema Prime de tirada de dados de seis caras que -promete Mayfair- reflejará como ningún otro juego de superhéroes la emoción de la aventura en lugar de los aburridos procedimientos de las reglas. Este sistema ya fue aplicado al juego de rol de Hercules y Xena, y ahora modificado para incluir los super-poderes de los personajes de DC.

Si bien por un lado es glorioso poder darle un empujón al juego de Rol, con nuevos personajes, módulos y suplementos (sumado a la seriedad y el laburo de investigación de la gente de West End), por otro, le desconfío mucho a un nuevo sistema. Digo yo, ¿qué mierda voy a hacer con todos mis libros del juego de Mayfair?.

En fin, West End asegura que su proyecto es a largo plazo y prometen módulos desde esta primavera hasta más allá del 2000. Mientras tanto, los cebiches más hardcore de la versión Mayfair ya están preparando la Cuarta Edición (corregida y aumentada) del DC Heroes Role-Playing Game para ofrecer gratis por Internet. Yo no me pienso perder ninguna de las dos! En cuanto ponga mis manos en uno de estos juegos, nos volveremos a babear sobre esta sección. Los espero!

Una Comiquería sin

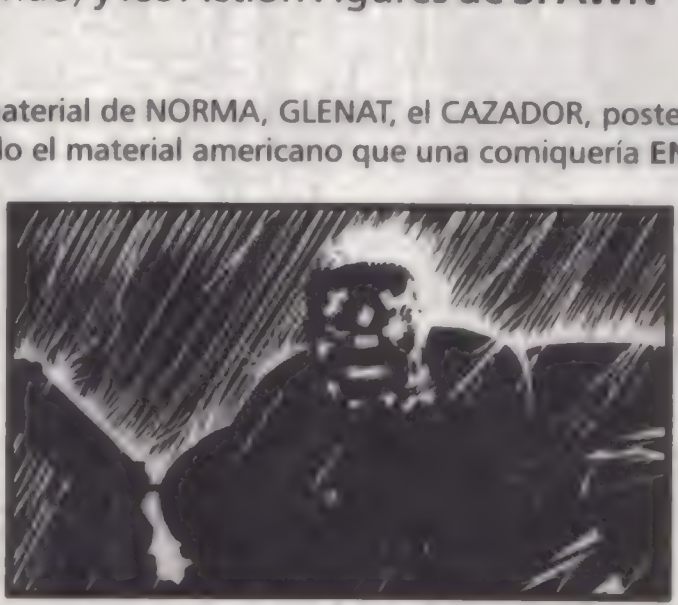
FICCION

es como *SIN CITY* sin los negros

NADA...

Porque tenemos la **distribución exclusiva** para negocio especializados de todo el material de **FORUM** (Marvel y Manga e español), **VID** (DC, Spawn y Simpsons), **DEKKO** (Action Figures d Marvel y todo BANDAI), **MAGIC** El Encuentro (el Card Game má popular del mundo) y los Action Figures de **SPAWN**

Además el material de NORMA, GLENAT, el CAZADOR, posters, figus, postales PVC's y todo el material americano que una comiquería **EN SERIO** necesita



vos elegis...

FICCION

Donato Alvarez 555 Cap. Fed.
Tel: 633-9082/83 Fax: 633-9081

EN LOS ULTIMOS DÍAS VARIAS CHICAS DE 12 AÑOS APARECIERON BRUTALMENTE VIOLADAS, ASESINADAS Y PARCIALMENTE DEVORADAS. EL ÁNGEL SE ENTERA Y ME LAMA A MI, A

BRUNO HELMET

NO TARDO EN ENCONTRARLOS PIENSO EN LO QUE HICIERON, PIENSO EN SELENE ME PONGO MALO
RECIÉN ENTONCES ACABADA LA MATANZA, MIRO A MI ALREDEDOR Y VEO, TODOS LOS OBJETOS QUE ME RODEAN
MIERDA SATANISTA POR TODOS LADOS ENTONCES VÍRGENES Y PENTAGRAMAS, SUMO DOS MAS DOS Y SE QUE ME ESPERA
SSSSSSS

por Fernando Calvi

¡¡¡ MANDINGA !!!
AHHH. EL CAZADOR DE PECADORES EL BRAZO EJECUTOR DEL ÁNGEL, ABAJO SE HABLA BASTANTE DE TUS AVENTURAS
VARIAS VECES TE METISTE CON LOS MÍOS, TANTO MOLESTAS... QUE FESTEJO QUE ME HAYAS ENCONTRADO
¡... LOS SACRIFICIOS ME HAN FORTALECIDO, VOY A APLASTARTE Y A POSEERTE!

BLAM
BLAM
BLAM
BLAM
¡¡¡VADE RETRO !!!
KOK
THUD
¡¡¡ EXORCIZO TE.
MM. . UFFFF!!!
WHAM!
NI LAS BALAS, NI LAS
PALABRAS PUEDEN CONMIGO,
NO... ¡ SOY MANDINGA !
¡Y TE VOY A REVENTAR!
POW
¡¡¡ RAAAHHH !!!
3.

THUD
TOK!
CRASH
CRAK
GRRR
WHAM
WHAM
WHAM
¡TE QUITARÉ ESA ARMADURA CON MI VOMITO INFERNAL!

CLONK!
TOK
POR UNA VEZ NO VOY A MENTIRTE, LA POSESIÓN DOLERÁ HORRIBLEMENTE. PREPÁRATE
¡VAMOS, METETE DE UNA VEZ SI ES LO QUE QUERÉS!

PERO ¿ QUE?
¡ACÁ NO HAY NADA! ¡¿DONDE ESTOY?!
EN UN CUERPO BENDECIDO POR UN ÁNGEL. ESTAS
Y EN UN ALMA QUE YA TIENE DUEÑO.
¡NO HAY MAS LUGAR, ACÁ!
¡¡¡VOLVERÁS A SABER DE MIIIII... !!!
SI BUENO, TODOS LOS DEMONIOS DICEN LO MISMO. LA PRÓXIMA VEZ FIJÁTE A QUIEN QUERÉS POSEER
¡AY, MIERDA!
6.

¡HEY!
¡BRUNO!
¡DESPERTATE, VAMOS!

ENTERATE. UNA ARMADURA COMO LA TUYA NO SE HACE EN UNA TARDE NO
NO TE PREOCUPES
¡¿QUE NO ME PREOCUPE?! LA HORA SEÑALADA SE ACERCA, CADA MINUTO CUENTA, NO PODÉS DEJAR DE TRABAJAR
NO PIENSO DEJAR DE TRABAJAR
CALVI 98
AH, BIEN ASÍ EL FINAL NO LLEGARÁ SOLO UN ETERNO CONTINUARÁ

CONTINUARA

BLACK KNIGHT

Nombre Real: Dane Whitman.

Primera Aparición: (como Dane Whitman) Avengers nº47 (1967) (como Black Knight) Avengers nº48 (1968).

Creadores: Roy Thomas y John Buscema.

HISTORIA: La leyenda del Caballero Negro comienza, previsiblemente, en Camelot. El primero de la línea fue Sir Percy de Scandia, a quien Merlín mismo le diese la armadura y la hoja encantanda, la Espada de Ebano. Dicha arma, forjado por el mago del metal de un meteorito, es capaz de cortar cualquier sustancia (con la probable excepción del adamantium) y posee diversos hechizos que vinculan al arma con su poseedor: la espada puede ser convocada mentalmente por su dueño, convenientemente angulada absorbe toda forma de energía, inmuniza contra la magia e incluso en cierta ocasión devolvió la forma humana a la Grey Gargoyle. Pero los principales encantamientos son: que el poseedor de la misma no podrá ser muerto a menos que se use otra arma del mismo metal y que todo acto "maligno" o "injusto" de derramamiento de sangre por la misma, corromperá la hoja negra, forzando a quien la use a derramar más sangre.

Tras la muerte de Sir Percy, la dinastía de caballeros prosiguió: Primero fue Edward, Hijo de Percy; luego Sir Eobar of Garrington, quien tuviese el destino más extraño de todo el linaje; luego el apellido Garrington se vuelve Garret y Castle Scandia lo toma como su nuevo nombre; la historia de nobleza se mancha con Nathan Garret, el segundo Caballero Negro que, tras descubrir la espada de ébano y ser rechazado por la misma, enloquece y crea una versión maligna y tecnológica del héroe. Tras combatir a los Vengadores junto a los Masters of Evil originales, Nathan es mortalmente herido en un combate contra Iron Man. Antes de morir, Garret consigue convocar a su sobrino, el científico Dane Withman, quien adopta la tarea de redimir el nombre familiar combatiendo junto a los Avengers a los nuevos Masters of Evil.

Withman hereda el Castle Garret, donde el fantasma de Sir Percy le entrega la espada, con la que combate a la encarnación de Mordred para luego conocer a la artistócrata inglesa (y psíquica) Victoria Bentley y a su aliado, el Dr.Strange, con los que lucha contra demonios extra-dimensionales. A su regreso a New York, Dane se une oficial y momentáneamente a los Avengers y luego a los Defenders, para ser transformado en piedra por la asgardiana Enchantress y utilizado por Loki para forzar la pelea entre ambos equipos. El espíritu del Caballero Negro abandona su cuerpo petrificado y retrocede al Siglo XII, sobre el final de las Cruzadas, donde ocupa el cuerpo de Eobar de Garrington para combatir junto a Ricardo Corazón de León esparciendo muerte por doquier. De vuelta en el Siglo XX, descubre que su necesidad de unirse a las Cruzadas fue efecto de la maldición de la espada, que lo urgía a matar. Con la ayuda del Dr. Strange, purga la maldición de la hoja, que permanecerá limpia mientras no vuelva a derramar sangre.

Withman retorna una vez más a los Vengadores y es clave en varias victorias importantes, hasta los tremendos combates con los Masters of Evil y Zeus, en los que recibe heridas de consideración, precisamente cuando comienza el derrumbe y posterior disolución del equipo. Ante la mutación de Marrina (transformada en un monstruoso leviatán destructor), el atlante Namor ejecuta a su amada con la hoja negra y la espada derrama sangre una vez más, desatando a la maldición en su totalidad: El Black Knight se vuelve paulatinamente una extensión de la espada y sus propiedades y en el punto final de la transformación, totalmente paralizado, es utilizado como misil por otro asgardiano, Hogun the Grim, en combate contra Seth, el dios serpiente de la muerte del panteón egipcio.

Victoria Bentley recibe en el Castillo Garret al nuevamente inmovilizado Withman e, invocando a Sir Percy de Scandia y tras diversas peripecias, el espíritu del mismo se une a la espada y libera de la maldición y de la inmovilidad a Dane, quien vuelve a los Vengadores. Allí se enamora de la inhumana Crystal pero, obligado por las circunstancias, se vuelve el esposo de la eterna Sersi, en una unión telepático-simbiótica llamada Gann-Josin que gradualmente iría enloqueciéndolo junto a Sersi. Libre de la maldición de la espada por primera vez, y con una poderosa espada-laser, Black Knight se enfrenta finalmente a Proctor (el Caballero Negro de una dimensión alternativa enloquecido por la conjunción de su propio Gann-Josin y la maldición de su espada de ébano), el verdadero responsable de la locura de Sersi. Tras derrotarlo, Dane y la bruja eterna se ven obligados a exiliarse en otra dimensión, donde él pasa a liderar a un grupo de héroes conocidos como Ultraforce, para luego regresar a la realidad primaria..

Pero aparece en el Siglo XII y otra vez en el cuerpo de Eobar of Garrington, quien fuera el mejor amigo del futuro mutante megalomaníaco conocido como Exodus. Tras un combate con Apocalypse y un nuevo salto temporal, Dane retorna al presente separado de Sersi y con su lazo mental por fin disuelto. Sin dinero, sin trabajo, sin propósito y con los Vengadores aparentemente muertos tras la masacre de Onslaught, Dane recibe de la Dama del Lago el título de Sucesor del Rey Arturo y además una nueva armadura élfica, la Espada de la Luz, el Escudo de la Noche y su tercer caballo volador, Strider. Más poderoso que nunca y limpio de maldiciones (excepto su amor por Crystal, mujer casada y problemática) el Black Knight es actualmente miembro de los Heroes for Hire, sostenido por el poder de la isla mágica de Avalon.

(Dr Sax)

EXTRA-DATA

Al igual que Loki, Warlock, el Juggernaut, el Escuadron Supremo y un par de mutantes menores, Black Knight y Sersi fueron practicamente arrojados al Ultraverse (el imprint de Malibu comprado por Marvel) en un intento por mejorar las bajas ventas. Tras el hundimiento de la línea, los personajes fueron rescatados mediante diversos tipos de portales dimensionales y otras trampas editoriales, y luego reinsertados en el Universo Marvel.

Camelot

UN PLANETA DE FANTASIA

AV. CORRIENTES 1388
(esq. Uruguay)
(1043) BUENOS AIRES

Venta telefónica: 373-2902

La Verdulería del Dr Mills y Cía.

Vamos, vamos, Argentina, vamos, vamos a ganaaar... que esta manga de boludos no te dejo, no te deja de alentaaar!! Bastaaaa! Basta de hablar de fútbol! Basta de concursitos de mierda para viajar a Francia! Basta de programas truchos para robar con el maldito Mundial! No sé si Argentina ganó, o perdió, pero ya estoy puteando de antemano porque me tienen haaaarrrtooooo! Métanse en el orto a ese gallito salame! Maten a Araujo, a Macaya, a Niembro y a Mariano Closs! Y a Bilardo, y a Menotti y a todos esos fiambres que desempolvan los canales cada vez que necesitan ejércitos de idiotas calificados para comentar partidos tan importantes como Japón-Jamaica o Kuwait-Costa de Marfil! Muéranse todos y dejenme seguir choreando con mis.

FUNNY ANIMALS

Uia! Con el debut de mi tira, los datos del INDECAP y el Bottom Ten, me quedó lugar para masacrar a un sólo verdulero. Pero es un moco de calidad, como es lógico esperar de Crónica, esta vez del 7 de Abril:

> francés Depardieu protagonizará al obeso galo Obelix, mientras que Christian Clavier encarnará al héroe Asterix. Gottfried John será Julio César y la alemana Marianne Sagebrecht ("Bagdad Café") la esposa del jefe Obelix. Después de numerosos éxitos en películas de dibujos animados, los

Bueno, la peli de Astérix me sigue dando de morfar. Acá, los cráneos de Crónica habrán supuesto que a Depardieu le darían el papel de más jerarquía, por eso mandan convencidísimos que el jefe de la aldea es... Obélix! Nooo, por Tutatis! El jefe es Abraracurcix! Sí, claro, pero es mucho más fácil escribir "Obélix". Sepultadlos bajo un menhir!

DATOS DEL INDECAP

Cantidad de centímetros promedio que separan a las piernas de Catwoman en las portadas de Jim Balent	41,4
Cantidad mínima de kioscos y comiquerías que hace falta recorrer para encontrar un ejemplar de Animal Urbano	[illegible]
Porcentaje de episodios del animé de Sailor Moon que no incluyen portales dimensionales, viajes en el tiempo, extrañas transformaciones, intentos de destrucción de Tokio o guiños homosexuales entre los personajes	5,8%
Probabilidades de que, en su visita a la Argentina, Neil Gaiman sea violado por las pelotuditas darkies que se creen Death	85 en 100
Cantidad de penes y/o vaginas que aparecen en la parodia supuestamente pornográfica de Dragon Ball	0
Cantidad promedio de comics de DC que John Byrne contradice o deja fuera de continuidad en cada número de Wonder Woman	[illegible]
Cantidad de fans de DC o de Wonder Woman que no detestan la etapa del barbudo en dicha revista	56,3
Probabilidades de que Cazador pelee con Godzilla en un número de fecha cercana al estreno de dicha película	93 en 100
Cantidad de minutos que duraría la adaptación fílmica de La Balada del Mar Salado si la dirigiera un yanki	38,7
Si la dirigiera un francés	238,7
Probabilidades de que, en la próxima saga crossovereada, muera algún miembro de los grupos X	65 en 100
De que no reaparezca vivo unos meses más tarde	65 en 10 000
Cantidad de días en los que la edición española de Bone se adelantó a la argentina como "primera edición en castellano"	4
Cebados de Bone en la Argentina que todavía no se compraron la edición en inglés	4
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

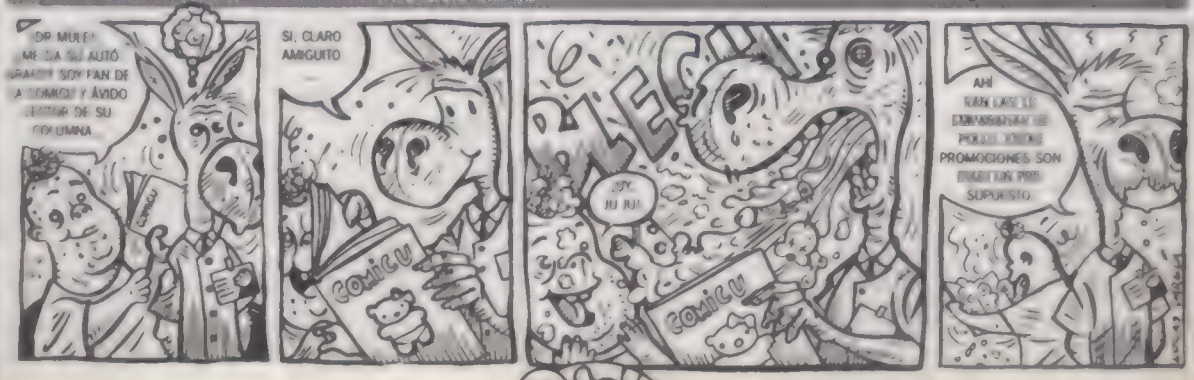
BOTTOM TEN

Pocos cambios en el ranking de la infamia ya que, como suele suceder, los salames se cebaron votando a los dos o tres que van primeros, haciéndoles aumentar su ventaja sobre el resto. De todos modos, el número de votos recibidos no ha sido gran cosa ¿Qué tengo que hacer para que se pongan las pilas? ¿Amenazarlos con un shit-pack? Estas son las posiciones hasta hoy

⓫ La Negra
⓬ Wolverine
⓭ Azrael
⓮ Ghost Rider
⓯ Superman
⓰ VR Troopers
⓱ Jubilee
⓲ Spider-Man
⓳ Cazador
⓴ POWER RANGERS!!!

LAS MULEFICAS AVENTURAS DEL DR. MULE

por Lucas Varela


DR MULE! ME DA SU AUTÓGRAFO? SOY FAN DE A COMICU Y ÁVIDO LECTOR DE SU COLUMNA
SI, CLARO AMIGUITO
COMICU
¡OY JU JU!
COMICU
AHÍ VAN LAS 12 CAMPAÑAS DE POLLO ASTRAL PROMOCIONES SON GRATIS POR SUPUESTO

NIPPUR de LAGASH

Creadores: Robin Wood y Lucho Olivera.

Primera Aparición: D'Artagnan n°151 (1967).

HISTORIA: Tercer milenio A.C. En Sumer, cuna de las civilizaciones, más precisamente en la ciudad de Lagash, reina Urukagina, y su General y mano derecha, oriundo de la ciudad de Nippur, se ha convertido en padre de una leyenda que llevará el nombre de su ciudad natal.

Destinado a ser esposo de una de las hijas del rey, el joven Nippur comienza su carrera militar a los 12 años. Su instrucción intelectual y espiritual es completada en las montañas, por obra y gracia de un famoso educador de príncipes, el Anciano.

Tras la muerte de sus padres, Nippur se convierte a edad muy temprana en General de los ejércitos de Urukagina. Pero soplan vientos de guerra en Sumer: el Rey Luggal-Zagizi de Umma ha decidido expandir sus dominios y comienza a anexar ciudades vecinas. Lagash está en su camino, y no le es difícil tomarla a fuerza de intrigas, traiciones y una batalla desleal. Sólo Nippur y su fiel amigo Ur-El (quien meses antes fuera su prisionero) logran escapar para vivir en el exilio. Pero juran regresar.

De aquí en más, los amigos comienzan a gastar caminos, beber buenos vinos y yacer con cuanta mujer encuentran. También conocen a gente muy interesante: Nofretamón, princesa de Egipto y gran amor de Nippur; Teseo de Atenas, a quien ayudan a derrotar al Minotauro; Sargón, actual copero y futuro rey de la pujante ciudad de Akkad; y Merielem, reina de Merem, con quien Ur-El contrae matrimonio tras separarse de su amigo.

Años después, siendo ya un hombre maduro y de fama consolidada, "el Errante" regresa a Egipto para ayudar a su amada reina Nofretamón. Por ella y sólo por ella, se pone al frente del ejército egipcio y vence a los guerreros más poderosos de la época: los hititas. Pero la felicidad de Nippur nunca es completa, ya que su mujer muere víctima de una epidemia. Entonces él, dueño indiscutido del poder real, abandona el reino para volver a sus caminos.

Tiempo más tarde conoce a Karien, la reina de las Amazonas. Y la conoce bien conocida (en el sentido bíblico, claro), pues el haber perdido un ojo en combate no le impide a Nippur engrendrar a otra futura leyenda: Hiras. Pero "el Incorruptible" ya no puede abandonar los caminos, ni siquiera por su hijo, y lo deja a cuidado de su mejor amigo, Hattusil, el hitita jorobado.

Pasan los años y Nippur regresa por su hijo (quien ahora es un misterioso y salvaje adolescente) y se lo lleva para pelear juntos la más importante de sus batallas: la reconquista de Lagash. Con la ayuda del Rey Sargón de Akkad (que busca la unificación de Sumer), Nippur y Ur-El logran cumplir la promesa hecha un par de décadas atrás: entrar triunfantes en Lagash. Lastimosamente, uno de ellos (Ur-El, claro) paga con su vida la victoria. Pero Luggal-Zagizi tampoco se salva y es linchado por sus ex-súbditos.

Contra su voluntad, Nippur es coronado como patesi de Lagash, a la cual devuelve su esplendor. Tras derrotar a la amenaza de los caballistas de la Reina Laramar (quien sitia su ciudad) y acabar con la corrupción interna, Nippur deja la corona en manos de su general y amigo Lamir

Ya entrado en años, el Tuerto de Lagash continúa sus viajes sin fin derrochando sabiduría, buen humor y puntapiés, sin más hogar que el camino, tal como lo deseó desde siempre.

(Ariel Avilez)

EXTRA-DATA

Tras 31 años de éxito en la Editorial Columba, Nippur conserva intacta su popularidad, especialmente en Italia, donde casi todas sus aventuras se han recopilado en álbumes de impecable factura. Siempre guiado por la pluma de Wood, Nippur contó entre sus dibujantes a Lucho Olivera, Ricardo Villagrán, Gomez Sierra (pseudonimo de Enrique Villagrán), Jorge Zaffino y Mulko, entre otros. Actualmente, Wood se encuentra abocado a la narración de historias protagonizadas por Nippur en su juventud, ilustradas por Diego Rearte.

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

EL HARDWARE: ALAS X

Símbolo y orgullo de la Alianza Rebelde primero y de la Nueva República después, los maniobrables Alas X han sido uno de los pilares fundamentales en los que se asentó cada gran conquista militar por parte de los rebeldes. Estos cazas fueron diseñados por la empresa Incom y su nombre técnico es T-65; el nombre popular deriva de la forma que de frente tienen sus alas cuando adaptan la disposición de combate. Diseñados tanto para combate espacial como para peleas en atmósfera, los Alas X miden 12,5 metros de nariz a cola y la envergadura de sus alas es aproximadamente la misma. La propulsión de los cazas viene dada por motores iónicos que le permiten gran maniobrabilidad. Estos motores proveen también la energía para los escudos. A causa de la gran cantidad de sistemas que se tuvieron que encajar en la nave, el espacio para el piloto que queda disponible es muy escaso, a tal punto que sólo un hombre puede entrar en cada Ala X. Esto da pie a una de las características más peculiares de los Alas X: su capacidad para conectar un droide astromecánico para que complemente a la computadora de a bordo, ampliando sus capacidades. En efecto, mientras el piloto concentra toda su atención en volar y combatir, el droide puede ocuparse de reparaciones menores y del control de los sistemas semiautomáticos que por lo usual requerirían la intervención humana. Además, el robot puede almacenar coordenadas de saltos hiperespaciales programadas de antemano, algo de suma utilidad para escapar de luchas perdidas. El droide puede inclusive pilotear la nave si las circunstancias así lo requieren. La relación entre la computadora de a bordo y el droide es tan estrecha que muchos pilotos se niegan a efectuar los periódicos borrados de memoria que los procedimientos estándar de la República requieren. Muchas veces esta estrecha relación también se extiende al piloto mismo, que deja de ver al robot como una máquina.

En combate espacial los Alas X también presentan grandes ventajas frente a sus principales enemigos, los cazas TIE imperiales: mientras que estos son más veloces, los Alas X tienen escudos deflectores, sistema de láser en tándem (es posible disparar con uno, dos o cuatro cañones de forma simultánea) y, lo más importante, capacidad de realizar saltos hiperespaciales, que ha demostrado más de una vez su utilidad al permitir realizar retiradas cuando las refriegas no presentan un cariz favorable. Los cazas de un escuadrón pueden conectar sus computadoras vía microondas para realizar saltos simultáneos y de una precisión extrema.

En los corazones de los enemigos de la Nueva República, el nombre de los Alas X está asociado al temor, debido al nivel de maestría al pilotar que demuestran los hombres que manejan estas maravillas espaciales. El escuadrón más temido de toda la flota es el Rogue, que está compuesto de manera exclusiva por Alas X, y que tiene en su haber la destrucción de las dos Estrellas de la Muerte y de incontable número de naves enemigas. El Escuadrón Rogue fue asimismo el responsable de la primera línea ofensiva que llevó a la primera recuperación de Coruscant, la capital del Imperio. Entre los más famosos pilotos de Alas X que han pasado por el escuadrón se cuentan el Maestro Jedi Luke Skywalker y el General Wedge Antilles.

LOS BUENOS: WEDGE ANTILLES

De los cientos de héroes anónimos que contribuyeron a lograr los triunfos de la Alianza Rebelde, siempre hubo uno que quiso que su anonimato se mantuviera. Pero, para su desgracia, las hazañas de Wedge Antilles fueron de tal magnitud que no pueden pasar desapercibidas. Y es que este atrevido piloto, montado en su fiel Ala X, enfrentó y venció a algunos de los enemigos más poderosos.

El primer paso hacia la fama de este corelliano fue su participación en la destrucción de la primera Estrella de la Muerte. Wedge pertenecía al escuadrón Rojo (que luego pasaría a ser llamado "Rogue"), junto con Biggs Darklighter y Luke Skywalker. Antilles sirvió de escudo contra los ataques de los imperiales que querían derribar a Luke, consiguiéndole los preciosos segundos que este necesitó para disparar los misiles que terminaron con el arma más ambiciosa del Emperador. Wedge se había incorporado recientemente a la Rebelión, luego de haber operado una estación de reaprovisionamiento y mantenimiento de naves ubicada en su sistema natal, Corellia, y de haber contrabandeado armas para la Alianza.

La habilidad como piloto de Antilles no pasó desapercibida para sus superiores. Wedge también participó de la desastrosa batalla de Hoth, de la que logró huir. Años después, el Imperio pagaría la deuda cuando los rebeldes volaron la segunda Estrella de la Muerte. El corelliano estaba allí también, escoltando y co-liderando junto con Lando Calrissian la ofensiva que penetró en el interior de la gigantesca arma y destruyó su generador.

Rechazando los ascensos, Wedge Antilles prefirió quedarse junto a "sus" pilotos. Después de Endor acompañó a Luke, Leia y Han en su misión diplomática a Bakura. Al poco tiempo de retornar, Antilles fue hecho comandante y le fue asignada la misión de reconstruir el escuadrón Rogue que de hecho había sido desemantelado por la cantidad de bajas que había experimentado. La idea de los líderes de la Nueva República era utilizar al Rogue como la punta de lanza que clavaría en las costillas de los restos imperiales. Además, el valor simbólico del escuadrón era enorme: su sólo nombre hacía temblar a cualquier piloto enemigo a causa de la fama.

Por supuesto, Wedge aceptó, y le fueron encomendados los doce mejores pilotos que la Rebelión pudo encontrar. Aunque muchos tenían la misma edad o eran mayores que él, Antilles demostró su valía como estratega y líder al enfrentar los innumerables problemas que surgirían en su escuadrón. El Rogue fue fundamental a la hora de asegurar el aprovisionamiento durante la llamada "Guerra del Bacta", en la que este precioso líquido curador escaseó. Pero su prueba de fuego sería la reconquista de Coruscant, en la que su escuadrón tuvo que soportar el mayor peso de la ofensiva.

Wedge y el escuadrón Rogue se destacarían en diversas batallas mientras la Nueva República soportaba los coletazos del moribundo Imperio. En Sluis Van tendrían su encuentro con el Gran Almirante Thrawn. La reaparición del genio militar causó que el Rogue fuera asignado a diversas tareas de escolta. Antilles y sus hombres también lucharon por la posesión de la flota Fuerza Oscura con Thrawn. Aunque no pudieron evitar que el Gran Almirante se hiciera con el control de la mayoría de las naves, se las arreglaron para destruir el "Perentorio", uno de los Destructores Imperiales más importantes. El líder imperial aprendería, sin embargo, lo que era enfrentarse a los Rogues cuando fue derrotado durante la batalla de Bilbringi.

Después de la desaparición de Thrawn, Wedge aceptó de una vez el tan postergado ascenso que lo convirtió en general, aunque sabía que esto lo alejaría del escuadrón que era su vida y de los pilotos que eran sus hermanos y hermanas. Pero lo hizo con una condición: poder comandar a sus hombres cuando quisiera. Con el nuevo cargo, el corelliano recibió el mando (compartido con Lando Calrissian) de los Destructores Estelares "Liberador" y "Emancipador". Con estos destructores y la compañía de Luke, los generales recibieron la misión de reconquistar Coruscant. La ofensiva terminó con los tres héroes estrellados en la superficie del planeta, apenas salvados por los poderes Jedi de Skywalker.

Lando y Wedge llevaron luego al Emancipador a Mon Calamari, el mundo natal del Almirante Ackbar, que estaba siendo atacado por los Destructores de Mundos del renacido Emperador. Meses después, el dúo comandó el ataque contra la ciudad de Byss, el nuevo centro de poder del clon de Palpatine. Antilles retomaría el mando del escuadrón Rogue para el asalto que permitió recapturar Coruscant definitivamente. Para alejarse de los rigores del combate, el corelliano fue asignado a una unidad que limpiaba los escombros de la superficie de Ciudad Imperial, devastada por años de guerra civil. Antilles descubrió entonces, oculto en un viejo edificio, un aparato que permitía medir el grado de manejo de la Fuerza de las personas. Este implemento fue dado a Luke Skywalker, quien lo utilizó en su búsqueda de Jedis para su Academia.

Cansado de las tareas de capataz, Wedge se las arregló para ser asignado escolta de un convoy de refugiados y evacuados que fueron movidos a Dantooine. Luego le fue dada la tarea de ser el guardaespaldas de la científica Qwi Xux, que a la sazón había sido rescatada por Han Solo de la Instalación Mandíbula, a cargo de la Almirante Daala. Xux era la responsible de los diseños originales de la Estrella de la Muerte, así como los del Destructor de Soles. La mujer era extremadamente inocente y no tenía la menor idea del uso que se le daba a sus armas, creyendo que eran utilizadas para actividades mineras y similares. Wedge fue enamorándose poco a poco de la científica, a la que llevó a conocer la Galaxia.

El corelliano sería uno de los líderes en el ataque a la Instalación Mandíbula, a bordo de la fragata "Yavaris". Durante el ataque, el director de la Instalación decidió escapar utilizando el prototipo incompleto de la Estrella de la Muerte que estaba estacionado allí, cumpliendo para Wedge con el viejo adagio de "no hay dos sin tres".

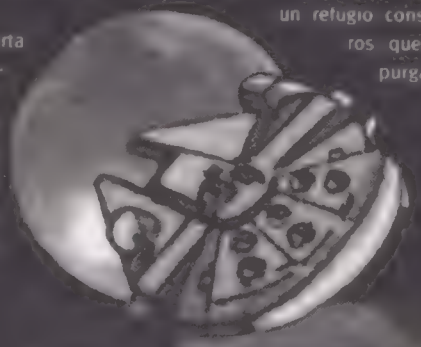
Luego de la conquista de la Instalación, Wedge Antilles y Qwi Xux siguieron viéndose, ya en calidad de pareja, mientras que el general siguió colaborando en materia de defensa aérea con Garm Bel Iblis y asistiendo a las reuniones del Comando Supremo de la Nueva República junto con el Almirante Ackbar.

LOS PLANETAS: YAVIN 4

En realidad, para hablar con precisión, Yavin 4 no es un planeta sino, como su nombre lo indica, la cuarta luna del gigante gaseoso Yavin, un planeta que no posee continentes ni superficie sólida, ubicado en el Borde Exterior del espacio conocido. Yavin comparte el sistema de su nombre con otros dos planetas, Fiddani y Stroiketcy y tiene como mínimo trece lunas. Yavin 4 es boscosa y tiene una abundante vida animal aunque para la epoca de la Nueva Republica no habia ninguna especie sapiente que la habitara.

A pesar de su lejania del centro galáctico, la cuarta luna ha sido el centro de importantes sucesos históricos a lo largo de los milenios, muchos relacionados intimamente con los Caballeros Jedi. Yavin 4 fue el hogar, cuando la Vieja Republica era joven, de la raza de los massassi. El Señor de Sith Exar Kun los esclavizó y utilizó sus energías vitales para aumentar su poder, al tiempo que les hacia construir las gigantescas pirámides que le servían de foco y que años después serían utilizadas por la Alianza Rebelde como cuarteles. Yavin 4 presenció el combate de las fuerzas de los Jedi contra Kun, cuyo cuerpo fue destruido pero cuyo espíritu quedó flotando en la luna esperando que alguien volviera.

Durante los primeros años de la Rebelión, Yavin 4 fue el cuartel general de la Alianza, pero para la epoca de la batalla de Endor había sido abandonado. Luke Skywalker retornaría años después de la caida del imperio para establecer allí su Academia Jedi, topándose con el espíritu de Exar Kun. Se rumorea que escondida en la luna se halla la Ciudad Perdida de los Jedi, un refugio construido por Caballeros que escaparon de las purgas del Emperador.

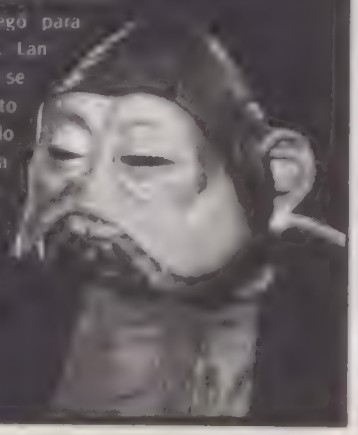


LAS RAZAS: SULLUSTANES

El planeta Sullust, ubicado en el sistema del mismo nombre, es principalmente volcánico y desolado en la superficie. Pero en las profundidades ha desarrollado una civilización que rivaliza con cualquiera de las del resto de la Galaxia. Los sullustanes son humanoides bajos, de ojos grandes y una complexión que recuerda a los ratones, aunque carecen de rabo. Los integrantes de esta raza, aunque se aventuran a la superficie de su planeta natal de vez en cuando, prefieren las más frescas cavernas que han convertido en maravillosas ciudades que atraen turistas de todo el espacio conocido.

Los sullustanes son bien conocidos por sus actividades mineras, ya que controlan a la mayor corporación dedicada a este tipo de negocio de la Galaxia, la SoroSuub. Este enorme conglomerado intergaláctico tiene subdivisiones que manejan el procesamiento de materiales crudos, una division de alimentos, otra de energía y otra de productos tecnológicos. Durante la duración del Imperio, la SoroSuub puso sus fichas del lado del Nuevo Orden y tomó control del gobierno y el planeta, proveyendo a los imperiales de toda clase de elementos. A cambio, recibieron una autonomía no igualada por ningún otro gobierno o empresa en los territorios interiores.

Pero después de la batalla de Yavin una facción de sullustanes se rebeló y luego de luchar tomó control del gobierno, pidiendo inmediatamente el ingreso a la Alianza Rebelde, a la que aportaron sus conocimientos mineros y la habilidad de pilotaje de sus miembros, que parecían haber sido entrenados para comportarse como segundos de a bordo. Precisamente el héroe nacional de Sullust, Nien Nunb, realizó esta función a bordo del Halcón Milenario durante la batalla de Endor. Además, fue en Sullust mismo donde la flota Rebelde se congregó para esta confrontación. Lando Calrissian luego se pondría en contacto con su ex-segundo para que se hiciera cargo de la extracción de especia en las profundidades cavernosas de Kessel.



Gil Galad
CHE INDÚR,
¿SABÍAS QUE EN GIL GALAD ESTÁN TODOS LOS JUEGOS DE ROL Y COMICS AMERICANOS AL MEJOR PRECIO?
SÍ, Y ADEMÁS HAY CARD GAMES Y JUEGOS DE GUERRA O WARHAMMER. DALE APURATE.
TENÉS RAZÓN, VAYAMOS ANTES DE QUE ALGUIEN TIRE UNA PLEGARIA A ELBERETH Y NOS BORRE. NOS VEMOS ALLA.
Rivadavia 5283, Gal. Gambo - Local 38 Subsuelo
Tel: 902-3653 Horario: Lun./Sab. 10 a 21 hrs.
E-MAIL: joc.argentina@...net.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina
INTERNACIONAL
ARGENTINA

A PEDIDO DE NUESTROS LECTORES, INDAGAMOS EN LA HISTORIA DE LA MAS RECORDADA CREACION DE BUICHI TERASAWA. SE TRATA, OBVIAMENTE,

por Estudio Nuez

DE ESA ESPECIE DE JAMES BOND DE LA GALAXIA, QUE LLEVABA UN ARMA PSIQUICA EN LUGAR DE UN BRAZO. VIOLENTO, SEDUCTOR Y ZARPADO, ESTA ES...

LA VERDADERA HISTORIA DEL SUPER AGENTE COBRA

LAS AVENTURAS DE UN PIRATA

La Federación de Justicia de las Galaxias Unidas coloca precios a las cabezas de los más peligrosos criminales en un universo lleno de extraños seres, corrupción y caos. La recompensa más alta recae en el pirata intergaláctico de nombre Cobra, a quien se presume muerto por más de dos años. Johnson, un empleado gris y una persona común, tratando de escapar del aburrimiento y el stress contrata los servicios de una empresa que se dedica a implantar sueños en sus clientes. En su sueño, Johnson es un pirata espacial, que se encuentra en guerra contra la Cofradía Galáctica en cuyo camino se entrometió varias veces y terminó eliminándoles agentes y destruyéndoles naves. Acompañado por un androide femenino y un rayo delta en lugar de su brazo derecho, Johnson -en la piel del pirata Cobra- vive grandes peripecias y se enfrenta cara a cara con los principales matones de la Cofradía Galáctica, hasta que -eventualmente- el sueño llega a su fin.

De regreso a su casa, Johnson piensa en lo emocionante que sería poder ser Cobra y, abrumado por este sentimiento, sufre un ligero accidente automovilístico. Al bajar, reconoce al otro conductor como a uno de los agentes de la Cofradía y comienza a plantearse cómo puede ser posible que este hombre sea igual al que apareció en su sueño enfrentando a Cobra. El hombre lo apunta con un arma y le ordena que le revele el lugar donde se oculta Cobra. Johnson se lo toma a risa, convencido de que se trata de una situación irreal, pero el arma con la que le apuntan no lo es. Enseguida una explosión destruye el brazo de Johnson y un rayo mortal le abre un agujero en el pecho del tamaño de una pelota de futbol al agente de la Cofradía. Johnson no

sale de su asombro al ver que su brazo ya no existe y bajo este se ocultaba la psico-arma.

Ya en su casa, este descubre que ocultas en su pared se encuentran las pertenencias de Cobra y comienza a recordar su origen, cuando un grupo de asalto irrumpe en la habitación. Se trata de agentes de la Cofradía que siguieron a Johnson y saben que este en realidad es Cobra. La batalla se desata y Cobra es el vencedor, con la ayuda de Lady Armanoid, que se encontraba oculta en el robot doméstico de Johnson. Ahora Cobra recuerda cómo, tras ser buscado, decidió cambiar su identidad, su rostro y borrar su memoria para pasar desapercibido, pero el sueño inducido en la compañía de entretenimientos le despertó el subconsciente para volver a enfrentar el reto de ser el pirata más buscado de toda la galaxia.

COBRA: ALGO POCO VISTO EN LA T.V.

La serie animada de Cobra se realizó a partir del manga que comenzó a editarse en el año 1977 en la editorial Shueisha y que estuvo, nada más ni nada menos, siete años en las páginas del Shonen Jump Weekly. Su creador, el debutante Buichi Terasawa, se basó en un personaje que había creado anterior-

BUICHI TERASAWA: UN INCANSABLE INNOVADOR

El creador de Space Adventure Cobra nació en Hokkaido, una isla en la costa norte de Japón, en 1955. De pequeño quiso convertirse en médico, pero luego su vocación sufrió un vuelco hacia el arte cuando descubrió la escultura. Pero la mente indecisa de Terasawa volvió a cambiar de rumbo, para tomar la decisión de convertirse en director de cine. Para eso evaluó que el manga era un atajo para su nuevo sueño y así se mudó a Tokio, para sumarse a los discípulos del legendario Osamu Tezuka.

Terasawa hizo su exitoso debut en 1977, con una serie destacada en las páginas del semanario Shonen Jump, de la editorial Shueisha: Space Adventure Cobra. El gran éxito de su personaje hizo que permaneciera siete años en las páginas del semanario (en un manga que sería traducido para EEUU, Europa y Asia) y convertido en serie de dibujos animados para TV y una película de gran suceso.

En 1988 se publicó Midnight Eye Goku, que desencadenó dos OVAs dirigidos por el propio Terasawa. En 1990 le siguió Black Knight Bat, en la revista Comic Burger y luego Raven Tengu Kabuto. Aquí comienza la etapa multifacética de Terasawa, que se dedica a dirigir, escribir y dibujar tanto para mangas, animés y video juegos, mientras coordina la Terasawa Production, su propia productora fundada en 1987.

En 1993, Terasawa realizó el guión, los story-boards, los diseños de los personajes, la dirección y hasta las letras de las canciones para un OVA de 45 minutos de Kabuto. También en ese año, de nuevo en Comic Burger, presentó otro manga, Red Brand Takeru, el primero realizado íntegramente en Apple Mac, a colores y todo, marcando claramente el crecimiento creativo y técnico de Terasawa.

Llega 1995 y Terasawa desempolva a su primera creación. Cobra The Psycho Gun volvió a las páginas de Shonen Jump, completamente realizada en computadoras, con los más avanzados programas de generación de gráficos en 3-D. También realizó una versión animada y juegos para Playstation y Saturn.

Su último trabajo hasta la fecha se llama Galaxian Nights y se basa en Las Mil y Una Noches. Además, dejó abierta la posibilidad de seguir con nuevas aventuras de Cobra y ya se rumorea una nueva saga del personaje llamada Time Drive. Con 21 años de trayectoria, Buichi Terasawa es considerado por muchos como un gigante innovador de la industria del manga.

mente. Se trataba de una chica (a las cuales disfruta dibujar), que llevaba un arma en lugar de su brazo derecho. Lo único que hizo Terasawa fue cambiarle el sexo y rediseñar su cara, basándose en la del actor francés Jean-Paul Raymonde del cual él es fan.

La serie de TV arrancó poco más tarde, y se extendió a lo largo de 31 episodios, plagados de violencia, sexo y muchas de las escenas más zarpadas que hemos podido ver en las pantallas porteñas, en el viejo Canal 2. Misteriosamente, en su momento nadie saltó a protestar, ni a pedir que se censurara la serie, e incluso volvió a emitirse a principios de los '90 en el canal Big.

Los títulos de los 31 episodios son: El Despertar, Zahora, El Hombre de Vidrio, La Venganza, El Escape, La Trampa, El Ladrón de Cerebros, El Duelo, Las Criaturas de la Nieve, La Solución, El Triunfo de Sandra, El Arma Suprema, La Ruleta de la Muerte, Un Genio Muy Maligno, Una Antigua Promesa, Un Fuerte Peligroso, las tres partes del partido de rug-ball (una especie de béisbol), El Mar de Sable, Un Rey de Más, Los Zombos, Amenaza Sobre el Mar, La Revuelta de los Robots, Cobra Está Muerto, En Plena Guerra, Salamandra, La Revancha de Cobra, Los Rescatados, Todos Contra Salamandra y Adiós Cobra.

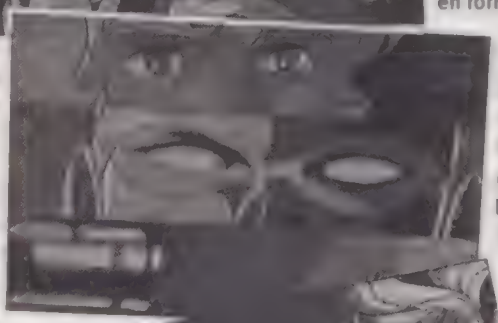
COBRA: LA PELICULA

Las aventuras de la gran creación de Terasawa, como todo éxito, tuvieron su adaptación a la pantalla grande. Space Adventure Cobra: the Movie se estrenó en 1982 y fue producida por Tokyo Movie Shinsha. El guión fue del mismo Buichi Terasawa junto a Haruya Yamazaki y fue dirigida por Osamu Dezaki, además de ser la primera película de animé en tres dimensiones, para lo cual se le entregaba al espectador los anteojitos con lentes azules y rojos. Para su edición en video (a cargo de Manga Video) la banda sonora original de la película, que recorre los 95 minutos, fue reemplazada por música del grupo Yello.

El guión era en realidad una versión distinta de una saga de la serie de televisión re-adaptada para el cine. Aquí Jane Nelson, una cazarrecompensas, se encuentra con un individuo que dice ser Cobra, pero ella bien sabe que el hombre más buscado de toda la Galaxia lleva más de dos años muerto. Pero este le demuestra que es verdad y Jane le solicita su ayuda para localizar a sus hermanas. Cobra acepta, pero en la búsqueda se topan con Lord Necron, reencarnación de la muerte y líder de la Hermandad Galáctica, el cual derrota a nuestro héroe y mediante un control mental hace que Catherin asesine a su hermana Jane.

Cobra encuentra a la tercera hermana, Dominic. Esta le cuenta que las tres son hijas de la reina del planeta artificial Mirus, el cual es regido por una super computadora, la cual sólo puede ser contolada por la reina. Un desastre dejó como únicas sobrevivientes a las tres hermanas y Lord Necron pretende utilizar a Catherin para controlar al planeta y enviar a este a destruir el sol de la galaxia para que esta muera, ya que Necron tiene poder sobre los muertos.

Cobra se enfrenta nuevamente a las fuerzas de la Hermandad Galáctica y Lord Necron mata en persona a Dominic con una de sus propias costillas en forma de lanza.



Cobra se dirige a Mirus donde encuentra a Necron y a la ahora reina Catherin y Cobra logra derrotar a Necron asesinándolo con la misma costilla con la que mató a Dominic. Catherin, ahora libre del control mental de Lord Necron, toma conciencia de lo que hizo y decide que debe activar la autodestrucción del planeta y morir junto a este.

FLAIXOS

POR MR.MASTER

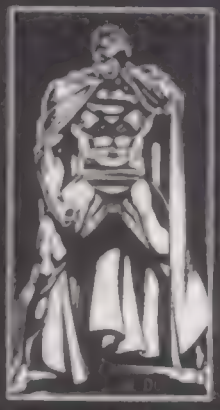
NO ESTA MUERTO QUIEN PELEA

Las posibilidades de que Marvel pegue una película como la gente son, segun parece, muy pocas. Pero la compania esta con muchas pilas, iniciando juicios contra todos los estudios, productores o agentes varios que dicen tener los derechos para la peli de Spider-Man, mientras otros proyectos parecen resucitar. El largometraje de Hulk, que se habia ido para atrás a la velocidad de un cangrejo tocando la Speed Force, aparentemente sigue en pie en Universal. Se está reescribiendo el guión, mitad para que salga más barato, mitad para zanjar diferencias creativas con Jonathan Hensleigh (Duro de Matar III), que hasta hace poco era el guionista y director de la peli. Supuestamente, Hensleigh sigue siendo parte del proyecto, pero no se sabe en qué funciones.

Otra que se daba por descartada, Daredevil, ahora le interesa a la Disney, que contrató a Mark Steven Johnson para escribir y dirigir. La película de Blade con Wesley Snipes está terminada desde Febrero, a la espera de una fecha de estreno en la temporada de verano yanki. Hubo un amague de patearla para fines de Septiembre, pero las proyecciones preliminares dieron resultados muy positivos y ahora es seguro que Blade competirá en verano, la tradicional temporada de los grandes hits.

Y otro proyecto que olía a cadáver, la peli de los Fantastic Four dirigida por Chris Columbus, ahora está [illegible] guión de la primera Batman de Tim Burton.

SUPER NICHOLAS



Con todo listo para empezar a filmar el 6 de julio en Pittsburgh, la mitad de los decorados listos y Nicolas Cage probándose el piyama azul, la Superman Lives de Tim Burton se fue al bombo. Un cambio de directivos en la Warner derivó en la férrea decisión de no gastar 115 palos verdes en una película sin guión. En un principio se dijo que, si [illegible]

VERTIGO EN EL CINE

El proyecto de película de Sandman sigue avanzando de a poco y recientemente se comisionó un nuevo guión. Death, la hermanita del quía, es un proyecto mas copado, porque Neil Gaiman es el gestor y autor del guión, pero también va muy lento. Books of Magic también se está desarrollando, con Gaiman como productor ejecutivo y un par de estudios interesados. Y finalmente Preacher viene al galope, con un guión de Garth Ennis que adapta los cuatro primeros números del comic y -algo que los otros tres proyectos no tienen- director confirmado. En este caso se trata de Kevin Smith, director y ex Clerk. Con que salgan dos de las cuatro, nos damos por hechos.

POSTAS Y PROYECTOS

•El Metabarón de Jodorowsky, Moebius y Juan Giménez, está siendo desarrollado como serie de TV, con imágenes integramente generadas por computadoras. Ya hay varios episodios terminados y es muy probable que se lance antes de fin de año. Essa!

•Warner Bros. Feature Animation está trabajando en una versión animada de los New Gods de Jack Kirby. Ya hay guión, bocetos y Mark Evanier fue contratado como consultor creativo. De todos modos, la cosa recién empieza, así que a no cebarse de antemano.

•Big Numbers, la serie que Alan Moore y Bill Sienkiewicz dejaran inconclusa a finales de la década pasada, vuelve ahora como serie de TV, escrita y dirigida por Michael Bassett. La cosa va lenta (Moore nunca escribió en detalle los guiones posteriores al capitulo cuatro) pero el Channel Four de Inglaterra está muy interesado en este ultra-ambicioso proyecto.

•Shannon Wheeler confirmó que su serie, Too Much Coffee Man, será transformada en dibujos animados por Nelvana Animation. La autora ha aprobado personalmente los guiones y apuesta a que el proyecto saldrá adelante.

•The Mark, la pelicula de Will Smith basada en el personaje de Bob Le[illegible] [illegible] Jason Dean y Jeremy Dempsey [illegible]

•Diabolik, aquel comic bizarro y zarpadísimo de las hermanas italianas Angela y Luciana Giussani, fue elegido por Fox para transformarlo en una serie de animación que ya tiene contrato para 40 episodios. Guau!

•Dark Horse Entertainment anda roscando con la Columbia TriStar Television Children's Programming. Se está hablando de una serie de dibujos animados de Big Guy y Rusty the Boy Robot (de Frank Miller y Geof Darrow), tentativamente para el otoño yanki, y otra de Monkey [illegible]

LA REVISTERIA

LA OTRA OPCION PARA TU COMIQUERIA

Distribución total de **NORMA Editorial**

Lanzamientos en fecha:
VERTIGO • MANARA • MANGA EROTICO • LUIS ROYO • HUGO PRATT • LOBO • MOEBIUS • DARK HORSE

Stock permanente de numeros atrasados.

- Mas de 100 titulos de Ediciones Zinco (DC Comics)
- Merchandising de Dragon Ball
- Ofertas que no vas a poder creer
- Posters, juegos de rol y mucho mas

Distribuidor exclusivo de PIFF, nº 1 en USA y Europa

DATE LA OPORTUNIDAD DE VENDER MAS BARATO Y EN MAYOR CANTIDAD

ATENCION PERSONAL EN TODO EL PAIS • Tel/Fax: 01-374-5855/ 15-478-9013

Y FUÉ ASÍ COMO AMORFI SIGUIÓ SU CAMINO CON RUMBO HACIA LA NADA...
NADA
FIN
¿EH? ¿QUÉ PASA? ESTE ES EL FIN, ESTE CUADRO VA A LO ÚLTIMO
¡PAREN! ¡PAREN! ESTA TODO MAL!!
SAQUEN YA MISMO ESTA PÁGINA!! ES UN COMPLOT PARA DESTRUIRME!!
NO LEAN ESTO!!
PORFI
ESTEEE... EL TÍTULO VA AL PRINCIPIO AHÍ ARRIBA.
MH
E
AMORF
UNA HISTORIETA MAL HECHA POR DANI the O.
ENCIMA ESTA SIN TERMINAR, FALTA LA ¡QUÉ FRACASO!
TODO ME SALE COMO EL CULO!! ¿CON QUÉ CARA MIRO AHORA A MIS LECTORES? ESTE ES EL PRINCIPIO DE MI FINAL...
TRATARÉ DE EMPEZAR NUEVAMENTE, PERO...
¡HEY! ¡ESTO ES UN BOCETO!
ES UN
ME ESTOY BORRONEANDO ¿QUÉ PASA? JUSTO AHORA EL DIBUJANTE APOYA EL CODO!!! ¡ES UN IDIOTA!
¡NO! AGH ¿QUÉ PASA? ¿ESTO SERA ARTE MODERNO?
¿O SE VOLCÓ EL TINTERO?
¡PERDÓN! ¿EL CAMINO HACIA LA NADA?
LEA EL FIN... ¿O ES PELOTUDO?
AH
¡QUÉ BOLUDO! ¿CÓMO NO HICE UN COMIC DEL MUNDIAL? — DANI THE O.
Amorfi ■ Dani the O

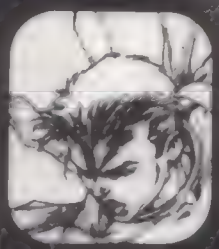
por Juan Manuel García Carral

JOVENES A LOS 35

COINCIDIENDO CON EL 35º ANIVERSARIO DE SU CREACION, LOS MUTANTES MAS FAMOSOS DE MARVEL VIVEN ESTA TEMPORADA UNA AUTENTICA REVOLUCION, CON NUEVOS EQUIPOS CREATIVOS, COLECCIONES Y PERSONAJES. ESTE ES UN BREVE REPASO POR LA SIEMPRE EXPANSIVA LINEA X.

X-FORCE

Los ex-bebés X han vivido un resurgimiento en los últimos años. Desde la llegada del guionista JohnFrancis Moore y el dibujante Adam Pollina, el antiguo espíritu de New Mutants ha regresado. Los X-Force ya no son más el equipo de batalla que Cable intentaba crear en los primeros números, sino un grupo de amigos con personalidades muy bien trabajadas, que prefieren vagar por América antes de combatir día a día con las constantes amenazas mutantes. Felizmente, todo personaje o plot creado por Liefeld fue erradicado y se hizo borrón y cuenta nueva. En corto tiempo Pollina se irá del equipo creativo para ser reemplazado por Jim Cheung, dibujante de la desaparecida Maverick.



EXCALIBUR

Dadas las bajas ventas de este título (a las que ni siquiera pudieron elevar los lápices de Carlos Pacheco) Excalibur es forzado a entrar en receso. Esto no implica el desbande del grupo, pero sí la ausencia de los personajes mas importantes y mas queridos: Kitty Pryde, Co[illegible] apariciones de casi todos los personajes que pasaron por la serie, mas la boda de Captain Britain y Meggan.

CABLE/ DEADPOOL

Estos dos títulos están siendo gradual pero decididamente separados del universo mutante. Cable, por ejemplo, interactúa cada vez más a menudo con personajes tan lejanos a la Dinastía X como Black Panther, Klaw, Zzaxx, Machine Man o SHIELD. Deadpool, por su parte, lleva su irrefrenable paso de comedia por series como Heroes for Hire y se cruza con los Great Lake Avengers, Bullseye, Typhoid Mary o la mismísima Death, ex-novia de Thanos, cuyo gusto en materia de hombres deja bastante que desear. Así como en Cable se destaca el impresionante dibujo de Joe Ladronn, Deadpool es el ámbito ideal para el lucimiento del ascendente Joe Kelly.

X-FACTOR

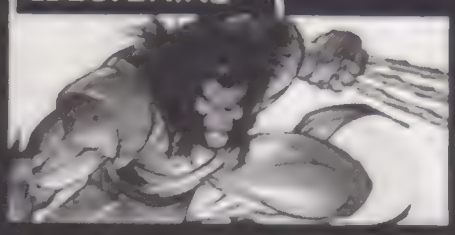
Sin duda, el título con más cambios. Tras el nº149 se produce una especie de "Era de Apocalipsis" y la serie empieza a llamarse Mutant X, con nuevo nº1 y todo. Aquí, la mente de Havok pasa el cuerpo de un Alex Summers de otra realidad donde, entre otras cosas, Magneto es líder de los X-Men, Tormenta es vampira y Maddy Pryor (casada con Havok) sigue siendo Goblin Queen. También componen el grupo las versiones dark y truculentas de Iceman, Angel y Beast y el guionista Howard Mackie anticipa aventuras más extrañas y oscuras que las habituales. Habrá que ver cuánto tarda Havok en encontrar el camino de vuelta a su realidad original...

X-MAN / GENERATION X

El joven Nate Grey sigue dando lástima, de la mano de Terry Kavanagh (guionista de larga data) y el recién incorporado Roger [illegible] se dedica a deshacer viejos plots y se nutre de la partida de la siempre enigmática Madelyne Pryor, mientras se prepara un nuevo crossover con Cable.

Generation X, tras la partida de Chris Bachalo y [illegible] Robinson, es una basura totalmente ilegible. Larry Hama y Terry Dodson (triste imitador de Adam Hughes) no tienen ni la más remota idea de hacia dónde seguir la serie y las marchas y contramarchas se suceden sin ningun sentido y sin ningun atractivo, ni siquiera para los fans mas cebados. El toque extraño cuasi-vertiguesco de los primeros numeros es ahora una excusa para guiones tan retorcidos como infantiles. Un plomazo.

WOLVERINE

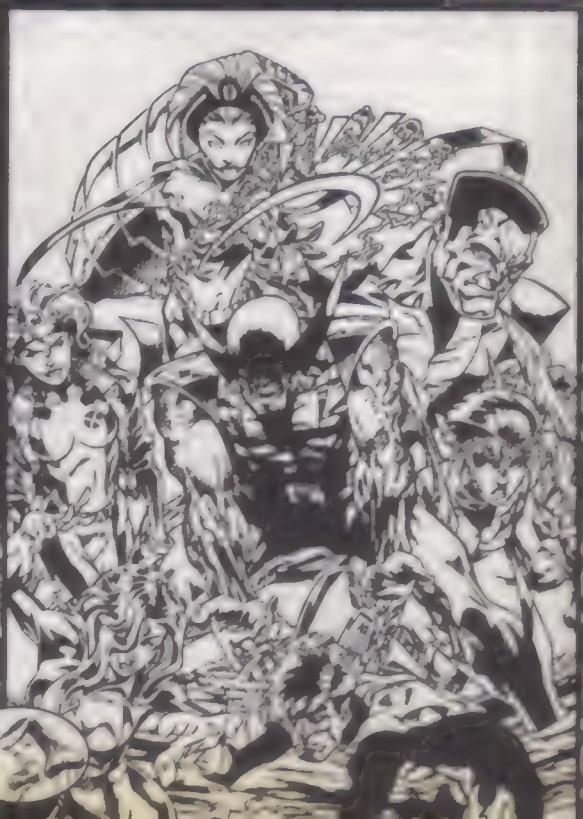


Luego de enterarnos de que Logan alguna vez estuvo casado con Viper (ex-jefa de Hydra), la serie entró en un período de caos creativo, con guionistas que se suceden los unos a los otros (Claremont, Dezago, etc.) hasta que, hacia fin de año, quede Erik Larsen como guionista titular. El exitoso dibujante Leinil Francis Yu también está con un pie afuera, ya que pronto dibujará X-Men.

X-MEN/ UNCANNY X-MEN

De la docena de mutantes que integraban el grupo, a partir de Agosto serán sólo siete, tres de los cuales provienen de la cancelada Excalibur. El resto del elenco lo conforman Wolverine, Storm, Rogue y Marrow y el resto... buenas noches. No se sabe bien cómo, pero Maggot, Bishop, Cannonball, Sabra, Joseph, la Dra.Reyes, Iceman, Beast, Angel, Psylocke, Cyclops y Phoenix dejan su lugar en el grupo. Uncanny X-Men nº360 y X-Men nº80 (dos más en la larguísima lista de números especiales con más páginas y tapas variantes) inician el festejo del 35º Aniversario, presentan al nuevo equipo e inician la tan postergada búsqueda del Profesor Xavier, mientras combaten a un grupo terrorista autodenominado... X-Men!

Steven Seagle en Uncanny y Joe Kelly en X-Men parecen haberle agarrado la vuelta a las siempre caóticas series centrales del Universo X, pero -mientras Chris Bachalo sigue dando cátedra en Uncanny- la rotación de dibujantes en X-Men es incesante: a Germán García lo reemplazarán en distintos números Brandon Peterson, Andy Kubert, Alan Davis y Leinil Francis Yu. Nadie quiere perderse la posibilidad de hacerse famoso dibujando a los mutantes...



LOS EXPEDIEN

Existen en la vida misterios que tal vez nunca podamos responder: ¿Hay vida en otros planetas?, ¿Yahrán se suicidó realmente?, ¿Existe alguien que entienda el universo mutante de Marvel? De las primeras no tengo ni idea, pero de la última sé que es muy complicada, a raíz de los contínuos ¿olvidos? de los guionistas de ciertos argumentos que van formando para luego quedar en el olvido con la llegada de un nuevo guionista de turno. Estos son algunos de los principales plots irresueltos, que intentaremos dilucidar.

1 EL TERCER HERMANO SUMMERS

En un encuentro entre Cyclops y Mr.Sinister, este le comenta a Scott que lo ha estado observando a él y a "sus hermanos". Lo raro es que al día de la fecha, a Scott Summers se le conoce tan sólo un hermano, Alex (más conocido como Havok), y este tercer hermano Summers es algo incomprensible. Posible respuesta: Se cree que el tercer hermano podría ser el alienígena Shiar X-Treme, tal vez producto de alguna escapadita del padre de Scott (Corsario) y alguna Shiar.

2 LA CURA DEL LEGACY VIRUS

Mucho han padecido los mutantes en su búsqueda de una cura para el terrible Legacy Virus, traído del futuro por Stryfe. Pero, según lo ocurrido en números de Excalibur, la cura para la terrible enfermedad mutante fue insertada dentro de Douglock por el robot Zero, antiguo sirviente de Stryfe. Pero teniendo en cuenta la gravedad de la situación, es de suponer que los Excalibur se deben haber olvidado de ese pequeño detalle.

3 HOY TE DETECTO, MAÑANA NO

Durante la afamada Fall of the Mutants, los X-Men entregan sus vidas para salvar al mundo del Adversario y son posteriormente resucitados por Roma en reconocimiento a su heroismo, más el bonus de que ahora no podrían ser detectados por ninguna forma mágica ni tecnológica. Esto se mantiene más o menos hasta la época de X-tinction Agenda donde de repente cualquiera puede detectar a los X-Men de manera ordinaria. ¿Otro errorcito de los guionistas? Posible respuesta: Unos meses después de Fall of the Mutants, los X-Men pasan por el Siege Perilous, el portal que les da nuevas vidas. Esto podría haber borrado la infuencia de Roma, pero aún así no se explica por qué personajes como Wolverine, que no atravesaron el portal, han perdido también el don.

4 ¿QUIEN LE PUSO EL ADAMANTIUM A WOLVERINE?

En la saga Weapon-X y en Wolverine: The Jungle Adventure se da a entender que Apocalypse podría haber tenido que ver con la introducción del adamantium a Wolverine y el hecho que Genesis/Tyler (auto-proclamado heredero de Apocalypse) haya querido hacerlo de nuevo en el nº100 de la revista del petiso canadiense, no hace más que reafirmarlo. Pero esto, que ha quedado siempre en la nebulosa, es preferible al anterior origen, que lo hacía una creación del High Evolutionary.

TES SECRETOS

POR Juan Manuel García Carral

5 COLOSO NO SE HACE CARGO

Durante una aventura de los X-Men en la Savage Land, Coloso entabla una relación amorosa con una de las nativas, Nereel. Tiempo después, en otra visita, esta le muestra un hijo que tuvo con un "guerrero que se ha marchado", implicando que es hijo de Peter "Colossus" Rasputin. Claro que nadie se tomó el trabajo de aclarar si es o no es.

6 MAL DE FAMILIA

¿Cómo se explica que se afirme que Polaris (Lorna Dane) y Zaladane son hermanas, apoyándose en que comparten la misma terminación (Dane) de sus nombres, si el apellido de Polaris es el de sus padres adoptivos? Y, ya que estamos, ¿quién demonios es el verdadero padre de Polaris?

7 ESTE PIBE ME SUENA DE ALGUN LADO

¿Es comprensible de alguna manera que casi cualquier personaje que aparezca sea conocido de Wolverine? Léase Cable, Fabián Cortez, Boomer, Richtor, Adam Destine... Si sumáramos todas las veces que Wolvie reconoce un aroma familiar o reencuentra a alguien que dice conocer de hace tiempo, pero a quien los lectores no habíamos visto nunca, tendríamos plots de sobra para una nueva serie del petiso (titulada The Scent of Wolverine, o algo por estilo), que narre los primeros encuentros entre el canadiense y sus supuestos "conocidos".

8 ¿QUIENES SON LOS ANCESTROS DE BISHOP?

Dado que Bishop proviene de un futuro cercano, es posible que alguno de sus abuelos o padres ya estún vivos en el presente. En la miniserie X.S.E. aparece la abuela de Bishop y se la presenta como a alguien muy familiarizado con los X-Men, que podría ser Storm. Pero en Generation-X, Bishop cree ver a su madre cuando se encuentra con Monet (M) y, más raro aún, siente algo similar cuando la camarera de un bar le recuerda alguien familiar. ¿Tendrá Bishop varias madres?

9 ¿QUIEN ES JOSEPH?

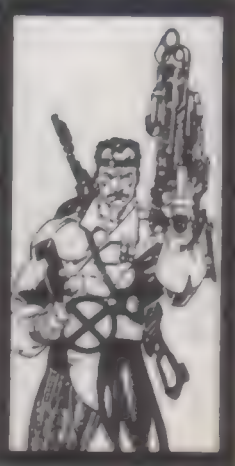
Si recientemente ha reaparecido Magneto, adulto y enfrentado a los X-Men, entonces ¿quién es Joseph, ese chico que tanto se le parece?

Posible respuesta: Lo más coherente sería que Joseph no fuera otro que el hijo de Magneto y Rogue del mundo de Age of Apocalypse, que pasó a la continuidad normal hace cerca de veinte años, junto con el Bishop que detuvo la muerte de Xavier a manos de su hijo Legion.

10 IDENTIDADES DEMASIADO SECRETAS

Los guionistas mutantes dan vuelta sobre el origen de Gambit como si fuese un misterio importante, pero hay personajes con casi veinte años de aparición constante, de los que no se sabe de dónde o de quién vienen y a veces ni sus nombres. Como para nombrar unos pocos tenemos

Obviamente, Wolverine (alguna vez se dejó correr el rumor de que es hijo de Sabretooth, pero al final parece que no), Polaris (¿es relamente Ayla, la hija muerta de Magneto?), Rogue (no se sabe ni su nombre verdadero), Gateway (¿es siquiera mutante?), Forge (no creo que la madre le haya puesto así) y siguen las firmas.



11 FUTUROS INCIERTOS

¿Qué hay de la profecía de Bishop que afirma que Forge cambiará su nombre a Genesis? ¿o la de Destiny, que pronosticaba el romance entre Mystique y Forge? ¿o la predicción del grupo llamado los 12 (integrado por Storm, Apocalypse, Franklin Richards, Cyclops, etc.) destinado a destruir definitivamente a Master Mold? ¿Y para cuándo el nacimiento de Rachel Summers? Y hablando de futuros alternativos, ¿cuál de todos es el real? ¿O son todos de mentira?

APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA EAH.

eah
Escuela Argentina de Historieta

Guión de historieta
Dibujo de historieta
Historieta humorística
Ilustración

YA ESTA ABIERTA LA INSCRIPCION PARA SEPTIEMBRE!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel, Juan Zanotto, Carlos Albiac, Dani The O, Andrés Accorsi.

Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.

No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 · CAPITAL · TEL. 307-6170/7297

HACE CASI 70 AÑOS, EN OCTUBRE DE 1920, APARECIA POR PRIMERA VEZ EL INDIO GUARAGUA CURIGUAGÜIGUA, HOY CONOCIDO POR TODOS COMO PATORUZU. PARA FESTEJAR EL ANIVERSARIO, LA LEGENDARIA CREACION DE DANTE QUINTERNO SE PREPARA PARA UNA REMODELACION TOTAL CON VISTAS AL SIGLO QUE VIENE: NUEVO LOOK, NUEVOS COMICS, UN LARGOMETRAJE ANIMADO Y UNA SERIE ANIMADA PARA TV SON LOS PLANES MAS INMEDIATOS PARA QUE MILES DE CHICOS DE TODO EL MUNDO CONOZCAN AL PODEROSO CACIQUE Y DESATEN -SI SE COPAN- UNA PATORUZU-MANIA DE ALCANCE GLOBAL. TIEMBLEN SUPERMAN Y DRAGON BALL!

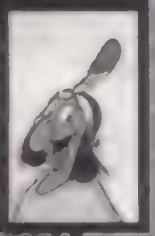
Patoruzú

ESTA DE VUELTA

POR ANDRÉS ACCORSI

Patoruzú

ESTA DE VUELTA



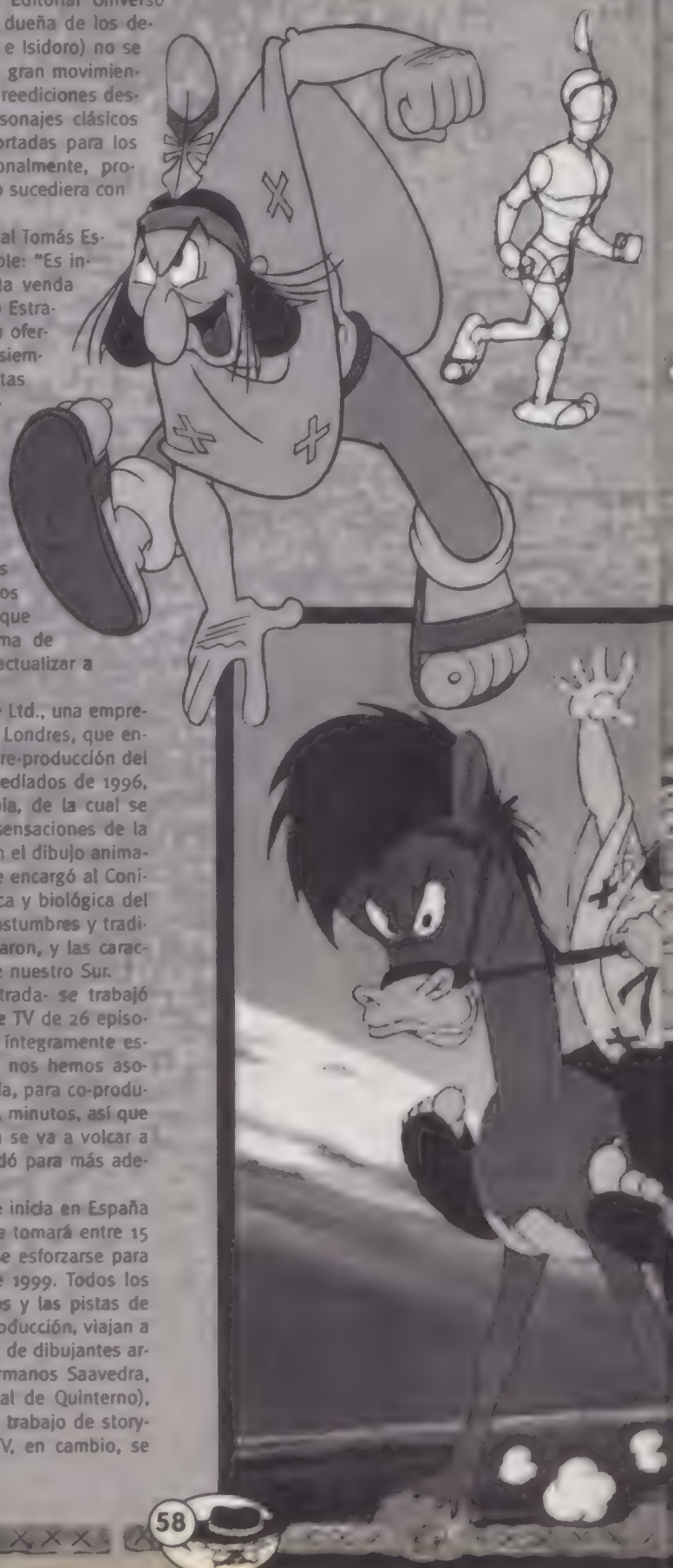
Hasta hace no tanto tiempo, la Editorial Universo (propiedad de Dante Quinterno y dueña de los derechos sobre Patoruzú, Patoruzito e Isidoro) no se caracterizaba precisamente por su gran movimiento. Sumergidos en el limbo de las reediciones desde mediados de los '70, los personajes clásicos reaparecían apenas en nuevas portadas para los antiguos episodios y, muy ocasionalmente, promocionando algún producto, como sucediera con Patoruzú en Expo América'92.

Hasta que un día, llegó a la editorial Tomás Estrada, con una propuesta irresistible: "Es indudable que para que una revista venda bien en el mercado actual -explicó Estrada- tiene que formar parte de una oferta multimediática. Y la editorial siempre había tenido muchas propuestas para hacer Isidoro en cine, con actores. Pero yo, estando en Inglaterra, me contacté con la gente de una productora y empezamos a pensar ¿qué pasa si hacemos un dibujo animado de Patoruzú?. Y nos pareció una muy buena idea, entonces lo hablamos con la gente de la editorial y a ellos les pareció bien. Coincidió con que ellos estaban buscando una forma de llegar a un público moderno, de actualizar a los personajes".

Así se formó Patagonia WorldWide Ltd., una empresa con oficinas en Buenos Aires y Londres, que enseguida se puso a trabajar en la pre-producción del proyecto. La odisea comenzó a mediados de 1996, con una expedición a la Patagonia, de la cual se obtuvieron imágenes, sonidos y sensaciones de la región, que se verán plasmadas en el dibujo animado. Además, Patagonia WorldWide encargó al Conicet una investigación antropológica y biológica del área, para reflejar fielmente las costumbres y tradiciones de los indios que la habitaron, y las características de la flora y la fauna de nuestro Sur.

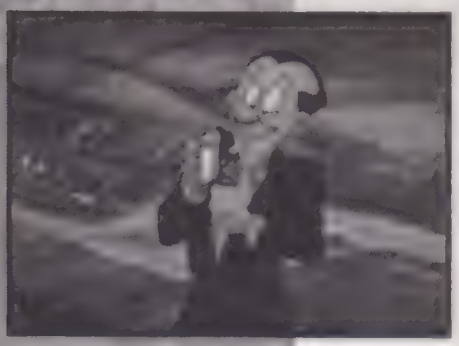
"En primera instancia -revela Estrada- se trabajó para la realización de una serie de TV de 26 episodios de media hora, que ya está íntegramente escrita y pre-producida. Pero ahora nos hemos asociado con una productora española, para co-producir un largometraje animado de 75 minutos, así que todo el trabajo de pre-producción se va a volcar a la película. La serie animada quedó para más adelante".

La producción del largometraje se inicia en España este mes de Julio y se estima que tomará entre 15 y 18 meses, con lo cual habrá que esforzarse para poder estrenarla en Diciembre de 1999. Todos los diseños de personajes, los fondos y las pistas de sonido reunidos durante la pre-producción, viajan a la Madre Patria, junto a un equipo de dibujantes argentinos (coordinado por los Hermanos Saavedra, de larga trayectoria en la editorial de Quinterno), encargados de supervisar todo el trabajo de storyboards y lay-outs. La serie de TV, en cambio, se lanzará ya en el año 2000.



Pero, ¿a qué se refiere la gente de Patagonia WorldWide cuando habla de "actualizar" a los personajes?. "Queremos a un Patoruzú más real -dice Estrada- con el que se puedan identificar los chicos de 12 o 13 años en adelante, pero que llegue a toda la familia. Patoruzito está bien así, porque está pensado para chicos de 4 a 9, pero Patoruzú necesita redefinirse. La idea es hacerlo menos caricaturesco, porque en las aventuras de este tipo, el héroe no puede parecer ridículo. Le cambiamos un poquito la nariz, para que no sea tan exagerada y un poco los ojos y la boca, porque en animación tienen mucho más peso que en el dibujo de historieta. Incluso es muy probable que Pampero sea dibujado de un modo más realista, menos cartoon. En el tratamiento para el largometraje, Isidoro cumple un papel muy importante y Patoruzito aparece muy poco, en una secuencia de flashback. Upa tampoco tiene demasiada participación, lo hemos dejado un poco de lado porque nos parece que es un personaje más para chicos más chicos y se aleja un poco de lo que queremos hacer con Patoruzú".

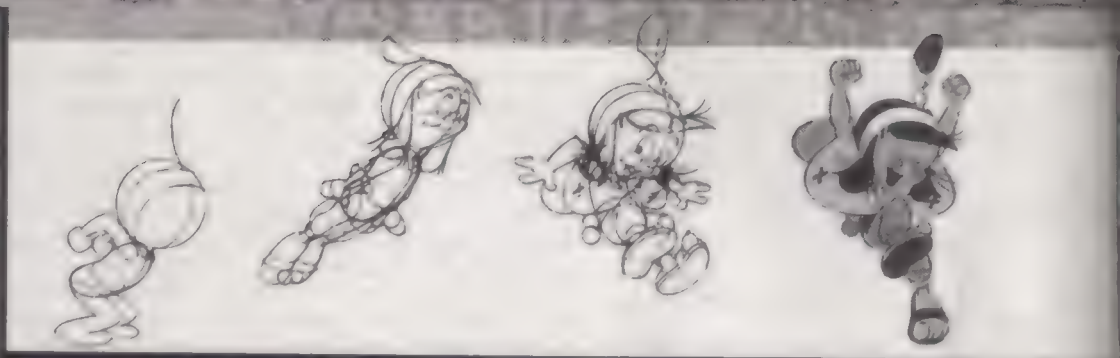
La historia promete meterse poco con el origen del cacique, pero mucho con todo lo que hace a las tradiciones de los tehuelches. Y por supuesto, un villano poderoso, capaz de poner en serios peligros a Patoruzú y sus amigos. "En las historietas de Patoruzú hemos encontrado más de 45 villanos -explica Estrada- pero todavía no hemos decidido cuál de ellos lo enfrentará en la película. Está descartado Chiquizuel, ya que está más identificado con las aventuras de Patoruzito, pero todavía no sabemos quién será. De todos modos, pensando en la serie de 26 episodios, hemos actualizado a varios de los villanos clásicos y creado a otros nuevos".



Mientras tanto, avanza un proyecto de especial interés comiquero: Editorial Universo prepara para Diciembre de este año un nuevo Libro de Oro de Patoruzú, con nuevas historietas. Si esto funciona, es muy probable que los tres títulos tradicionales (Andanzas de Patoruzú, Correrías de Patoruzito y Locuras de Isidoro) se relancen con material nuevo, probablemente a color, en un formato todavía indeterminado y reflejando el nuevo planteo (tanto gráfico como temático) creado para el dibujo animado. Y también en el área de lo probable está una colección de reediciones del material clásico para coleccionistas, es decir, una nueva oportunidad de descubrir las primeras tiras de Patoruzú para la prensa, y las primeras aventuras de su propia colección. Para esto habrá que esperar, ya que Editorial Universo ha decidido realizar un estudio de mercado antes de elegir las características de esta posible publicación.

La otra punta del festejo del 70º Aniversario, la mega-exposición en el Palais de Glace, también quedó -lamentablemente- para el año que viene. "La mejor fecha que nos ofrecían -aclara Estrada- era para Diciembre, pero nos parece que no es un buen mes para una cosa así. Preferimos dejarlo para el año que viene, cuando estemos más cerca del estreno del largometraje". De todos modos, la exposición se anticipa atípica, ya que hará especial hincapié en la vida y las costumbres de los tehuelches y -entre otros elementos gauchescos- se homenajeará a Mancha y Gato, los caballos patagónicos que (coin-

ESTA DE VUELTA

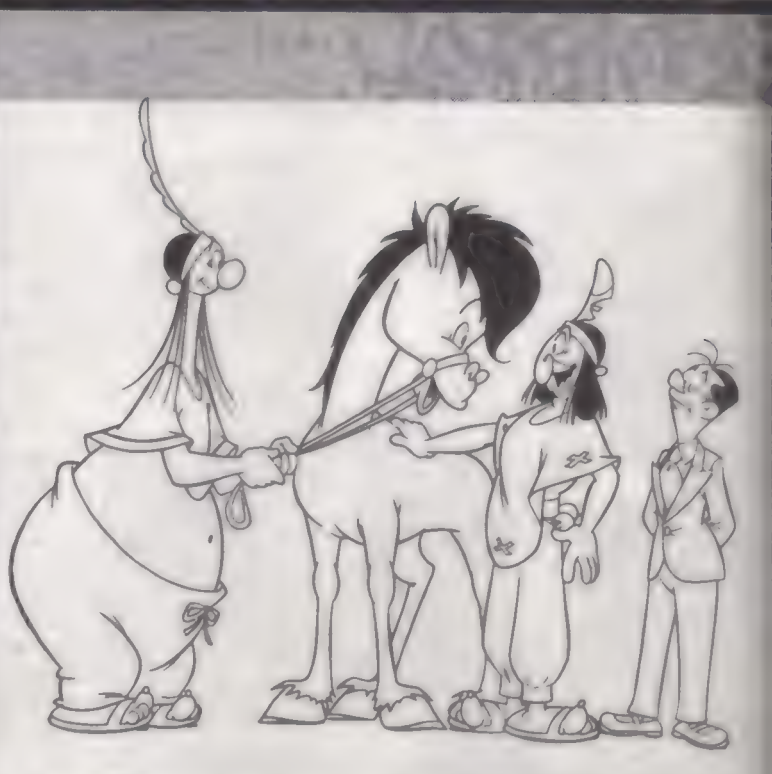


cidentemente, en 1928) hicieron historia con su cabalgata hasta los EEUU.

Una de las áreas en la que más se ha avanzado es, sin duda, la del merchandising. Patagonia WorldWide ya tiene vendidas decenas de licencias para incoporar la imagen de las creaciones de Quinterno a productos que van desde las típicas boleadoras de nuestros indios hasta modernos protectores de pantalla y mouse pads para computadoras, pasando por gorras, buzos, cuadernos, munecos, tazas, yerba y vinos.

De todos modos, la pregunta que subyace es ¿puede un personaje con 70 años a sus espaldas y rasgos típicos de un heroismo poco frecuente en la actualidad, salir a conquistar a los chicos del Siglo XXI? ¿Resisten la bondad y la ingenuidad infinitas de Patoruzú al cinismo de nuestro tiempo? "Ese es el desafío -responde Estrada-, lograr que desde su propia idiosincracia, desde su propio código moral, Patoruzú logre llegar a las nueva generaciones. Tenemos que hacerlo bueno, pero también creíble, así que vamos a explorar a fondo la reacción de Patoruzú frente a la época actual".

En fin, el cacique emprendió el regreso y esa es -de por sí- una buena noticia. Y si vuelve junto a unos cuantos miles de fans reclutados a través de las pantallas de todo el mundo, tanto mejor, canejo.



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Juegos de Rol, Cartas, Estrategia
Dados - Warhammer - Figuras
Pinturas y Pinceles
Comics y revistas americanas

VENTA MAYORISTA
Argerich 1390(C.P.1416)
Tel./Fax: (01) 585-5932 Lun. Vie. 10-18hs.
E-MAIL: ioc.argentina@overnet.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina

Distribuidor exclusivo de Ludotecnia Editorial
La Factoría - M+D Ediciones - Cronópolis Ediciones

Puntos de venta

Capital Federal

Gil Galad, Rivadavia 5283 - Gal. Caribe Loc 38/39 - Tel.: 902-3653

Atmósfera 0, Salguero 879 - Tel.: 867-1191

Rosario

Puro Comic, Balcarce 1428 - Tel.: (041) 47-0598
San Martín 843 - Gal. Calle del Sol Loc. 17
(Venta mayorista para la pcia. de Santa Fe)

Córdoba

Librería L&R, Olmos 67 - Tel.: (051) 23-6494

L&R Comics, 9 de Julio 150 - Gal. Paseo del Sol Loc. 14
(Venta mayorista y minorista para la pcia. de Córdoba)

Bahía Blanca

Crash Comics, Soler e Yrygoyen - Pas. Com. El Castillo Loc. 9
(Venta mayorista y minorista para la zona sur)

INTERNACIONAL
ARGENTINA
CARTAS ROL ESTRATEGIA

KRAVEN

Nombre Real: Sergei Kravinoff. **Creadores: Stan Lee y Steve Ditko.**

Primera Aparición: Amazing Spider-Man nº15 (1964).

HISTORIA: Sergei Kravinoff fue el hijo único de unos aristócratas rusos emigrados al Reino Unido después de la Revolución Soviética. Huérfano a temprana edad, Sergei se dedicó a viajar contínuamente (de polizón) por todo el mundo; uno de sus viajes lo llevó a Africa, donde descubrió sus talentos naturales para la caza. Ya un hombre crecido Kravinoff, rebautizado Kraven, había amasado una gran fortuna como cazador y su entrenamiento como rastreador y entrenador animal eran inigualados. Para este tiempo, Kraven ya había cazado y vencido a todos los animales más peligrosos de la Tierra y deseaba nuevos retos; fue su anterior socio en la exportación de pieles y conocido en ese entonces como el Camaleón, quien le sugirió enfrentarse al héroe americano Spider-Man. Para esto Sergei viajó a USA y observó a Spiderman en acción, y deduciendo que no podría vencerlo físicamente utilizó todo tipo de armas y drogas en su pelea; a pesar de esto Kraven fue vencido y deportado a Africa. Pero esta no sería la última vez que mediría fuerzas con Spiderman, tanto solo como junto a otros villanos, y sería derrotado.

Finalmente, Kraven decidió cambiar de juego y viajó a la Savage Land para cazar a Zabu, el último de los tigres dientes de sable y compañero de Ka-zar. Tras otra pelea perdida a manos del amo de la Savage Land, Kraven encontró en una nave espacial perdida a un ser gigantesco, al que denominó Gog, y junto a él se enfrentó a Ka-zar y Spider-Man. El encuentro terminó con la muerte de Gog y la desaparición de Kraven. Otros fracasos del cazador fueron en manos de Tigra y de los West Coast Avengers.

Finalmente, tantas derrotas y fracasos llevaron a Sergei a la locura (tal vez heredada de su madre) y decidió de alguna forma recuperar su honor perdido. Para esto, Kraven venció a Spider-Man y lo enterró vivo para luego tomar su lugar como justiciero. Sergei necesitaba probarse a sí mismo que era superior a Spider-Man, por lo que persiguió y venció al enemigo que aquel no había podido vencer nunca en combate mano a mano: Vermin. Al cabo de dos semanas, la droga que había puesto a Parker en un estado comatoso dejó de surtir efecto y Spider-Man salió de su tumba para enfrentarse al cazador. Lejos de querer pelear, Kraven se encontraba realizado y, tras advertir a Spider-Man que había dejado al asesino Vermin en libertad, introdujo el caño de una escopeta en su boca y se quitó la vida. Como último acto de honor, Kraven dejó pruebas a la policía de que él había sido el Spider-Man salvaje de las últimas semanas.

A Sergei Kravinoff lo sobrevivió su hijo Vladimir, a.k.a. Grim Hunter, también un gran cazador que buscó vengar la muerte de su padre "en manos de Spider-Man", pero terminó compartiendo el fatídico destino de Kraven, al igual que la otrora amante de Kraven y hechicera voodoo, Calypso.

Kraven se encontraba totalmente entrenado en el manejo de cualquier animal salvaje y era capaz de vencer a mano limpia desde un gorila hasta un león. Su fuerza y destreza estaban en el límite humano (por lo tanto debajo del de Spider-Man), pero su conocimiento herbalístico le permitió desarrollar pociones que las elevaban más allá. En pelea Kraven se apoyaba de un número de armas primitivas, venenos y trampas de cacería, pero rara vez de armas tecnológicas, pues las consideraba deshonorables. En terrenos salvajes, Kraven poseía la ventaja sobre sus enemigos y era normal que la explotase. Kraven fue un hombre de honor y orgullo, y es aún hoy uno de los pocos villanos que ha podido vencer a Spider-Man

(Juan Manuel García Carral).

EXTRA-DATA

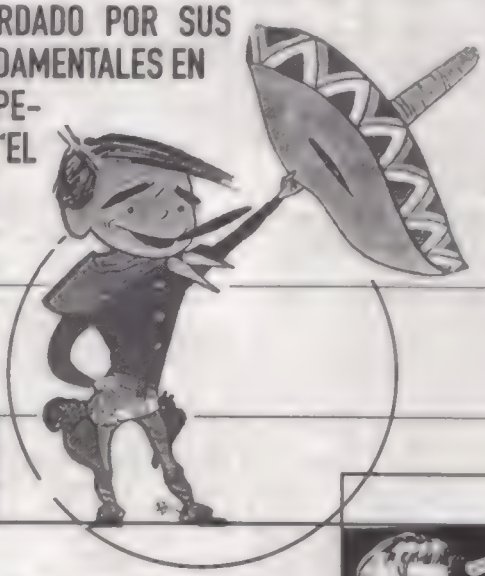
En Spider-Man Animated, Kraven es un científico que mediante un pócima gana los poderes de Kraven. No es enemigo de Spider-Man, pero pelea con él cuando los objetivos de ambos chocan. En la serie animada Calypso es la novia de Sergei a quien, para salvarla de una enfermedad, este le da su brebaje y se convierte en una mujer semi-salvaje.

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS Y OSVALDO FIGAZZA EN "MALDITA PERIODICIDAD"
POR GUSTAVO SALA 1998
¡UAU! SALIÒ EL NÚMERO UNO DEL 'LAPIZ SUELTEME'
¡UAU! SALIÒ EL NÚMERO DOS DEL LAPIZ SUELTEME'!
¡UAU! SALIÒ EL NÚMERO TRES DEL LAPIZ SUELTEME'!
¡UAU! SALIÒ EL NÚMERO CUATRO DEL 'LAPIZ SUELTEME'
COF COF! COF!
¡UAU! SALIÒ EL NÚMERO CINCO DEL 'LAPIZ SUELTEME'!
RIP
FIN

LOS RESCATADORES

POR HERNÁN OSTUNI Y FERNANDO GARCÍA

ALBERTO BRECCIA ES Y SERA RECORDADO POR SUS GRANDES OBRAS, AQUELLOS HITOS FUNDAMENTALES EN LA HISTORIA DE NUESTRA HISTORIETA. PERO, AL IGUAL QUE OTROS PROCERES, "EL VIEJO" TUVO EN SU HABER CREACIONES CONSIDERADAS MENORES, SIN QUE ESO IMPLIQUE UNA MALA CALIDAD. TAL ES EL CASO DE NUESTRO PERSONAJE DE HOY. ESTA ES LA HISTORIA DE...



pancho lópez

Surgido de la pluma vivaz del genial Lépido Frías (seudónimo de Abel Santa Cruz) y de la mano maestra de Alberto Breccia, Pancho López vio la luz el 9 de Septiembre de 1957, en el nº1 de la revista homónima. El nombre del héroe había sido tomado de una canción muy en boga por aquel entonces, que no era otra cosa que una letra en castellano acompañada por la música de la serie de TV de Davey Crockett.

CHIQUITO PERO MATON

Pancho López era un justiciero del indómito desierto mexicano que, como el protagonista de la afamada canción, combinaba una apariencia adulta (dada por su incipiente barba y su gran habano) con actitudes claramente infantiles: jugaba al balero y concurría al colegio de la localidad de Chapango, donde la Señorita Cata dictaba sus clases. El personaje lograba así reunir el ideal infantil. Por un lado era valiente, invencible, feroz con sus enemigos y temido por estos; pero por el otro, su sentido de la justicia, el hecho de asistir a clases o jugar como cualquier niño lo acercan definitivamente al universo infantil.

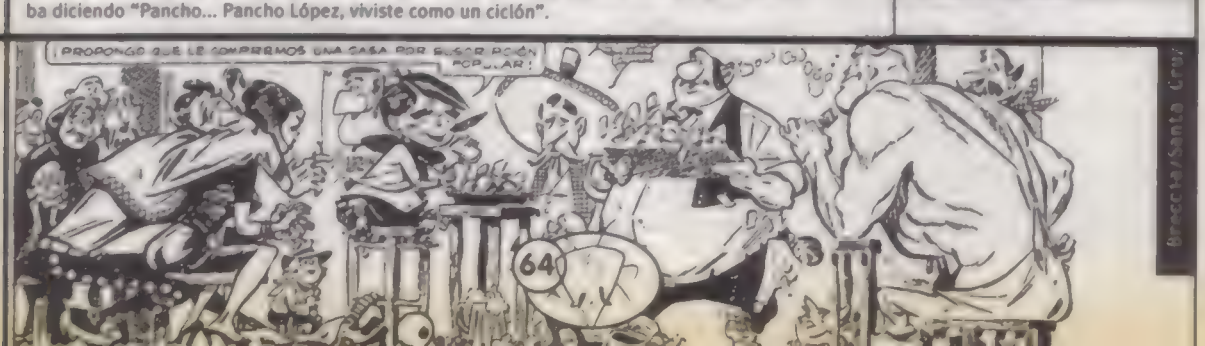
Bravo como ninguno y siempre asistido por su fiel montura, el burrito Chihuahua, Pancho se enfrentó a los más despiadados villanos, entre los que sobresalen los Hermanos Tupacingo (algo así como los Dalton de Pancho López), que se dedicaban a leer a Baudelaire mientras robaban. Pancho fue aventurero, conquistador de corazones, agente secreto del gobierno mexicano, impuso justicia sin derramar jamás una gota de sangre y jamás dudó en poner su vida en juego para servir a la ley. Su mayor recompensa solía ser una gran bolsa de dulces.

LA REVISTA

Publicada por la Editorial Códex, la revista de Pancho López era de aparición semanal y formato vertical, hasta el nº10, en que adoptó el formato apaisado.

En cuanto a su contenido, además de las aventuras del personaje que hoy nos ocupa (única historieta autoconclusiva de cada número), la revista incluía también a los siguientes personajes: Ray Kent y Scout River, ambos escritos por Héctor G.Oesterheld, bajo los seudónimos de Gilbert y J.Lerena, respectivamente. El Santo, adaptación del personaje de Leslie Charteris, en la versión del norteamericano John Spranger (cabe destacar que el primer traspaso de este personaje al mundo de los cuadritos se le debe a un argentino, Oscar Novelle, en la revista Aventuras). Finalmente, completaba cada número una seguidilla de tiras de Li'l Abner (aquí rebautizado Chiquito Abner), de Al Capp.

La revista de Pancho López cerró sus puertas en 1958 y el niño-adulto mexicano nunca más volvió a aparecer. Sin embargo, todavía hay gente que recuerda aquella canción que terminaba diciendo "Pancho... Pancho López, viviste como un ciclón".



Vos ya nos conocés...

CLUB DEL COMIC

ahora conocé nuestro nuevo local.

Ahora en...
LAVALLE 617
(esq.Florida)

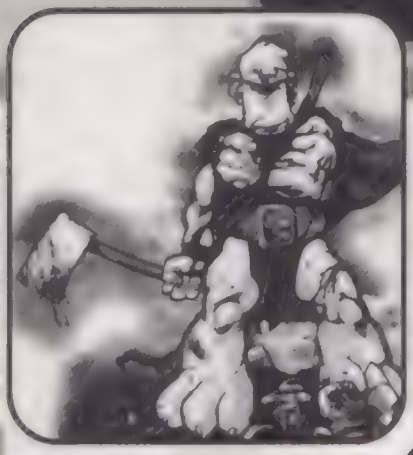
Todos los días...
Todos los comics...

...y además: posters, figus, muñecos, videos,
card-games, remeras, juegos de Rol,
Warhammer, afiches antiguos y más...

Teléfono: 393-1303

mesa redonda

CON NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION SOBRE LA MESA Y OCHO COLUMNISTAS Y UN FAN INVITADO SENTADOS EN TORNO A ELLA, REABRIMOS EL FORO DE OPINION DE COMIQUEANDO. EL RESULTADO ES, COMO SIEMPRE, UNA GUIA FUNDAMENTAL PARA SABER EN QUE COMICS GASTAR TUS MANGUITOS Y CUALES DEJAR PASAR SIN QUE SE TE MUEVA UN PELO. Y SI QUERES SUMARTE A LA MESA REDONDA, ESCRIBINOS UNA CARTA EN LA QUE FIGURE TU NUMERO DE TELEFONO. Y PACIENCIA, QUE YA HAY MUCHISIMOS INSCRIPTOS ESPERANDO SU TURNO!



	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan Invitado: Pablo Alonso	Promedio
ARKANOV nº1	5	6	4	6	5	3	5	4	7	5.00
CRIMSON nº 2	4	6	6	4	6	3	5	6	7	5.22
EL ANGEL DE NOTRE DAME vol. 1	8	6	8	7	7	5	7	8	7	7.00
GORKA nº1	9	8	8	9	5	8	8	9	8	8.00
JLA: WORLD WITHOUT GROWN-UPS nº1	5	6	7	7	6	2	5	4	7	5.44
MUKTUK WOLFBREATH nº1	5	4	3	6	4	2	4	7	5	4.44
QAJAS nº2	7	8	6	8	7	6	7	4	7	6.66
SAILOR XXX nº3	2	1	1	1	3	1	2	2	2	1.66
THOR nº2	7	6	4	6	7	3	7	6	7	5.88

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Groo: colección completa (Sergio Aragonés y Mark Evanier), La Ballena Tatuada (Darío Adamo y Yoko Tsuno: serie de Josep Mariolis y Ramón Barba).

Diego Accorsi: Brat Pack (Rick Veitch, Eddie Campbell y Alan Moore), Pages (Dave McKean) y Preacher nºs 1-12 (Garth Ennis y Steve Dillon).

Daniel Acosta: Macross 7 Trash vol 1-4 (Haruhiko Mikimoto), Mermaid's Scar (Rumiko Takahashi) y Ashguine (Masaomi Kanzaki).

Lisandro Berenguer Grassi: The Big Book of the Unexplained (Doug Moench y varios dibujantes), Calvin & Hobbes (It's a Magical World Bill Watterson) y Groo (Image) nºs 1-12 (Aragonés y Evanier).

Hernán Botticelli: Zot! Vol 1 (Scott McCloud), Starman Secret Files (James Robinson y varios dibujantes) y Nippur de Lagash: tomos 1 y 2 (Robin Wood y Lucho Olivera).

Dr.Müle: Aztek nºs 1-10 (Grant Morrison, Mark Millar y Steven Harris), The Invisibles (1ª serie): colección completa (Morrison y varios dibujantes) y Cerebus: Church & State Vol 1 y 2 (Dave Sim).

Dr.Sax: Bruno Helmet (Fernando Calvi), Avengers nºs 1-6 (Kurt Busiek y George Pérez) y Strangers in Paradise: colección completa (Terry Moore).

Lucas Varela: Major Bummer nºs 1-12 (John Arcudi y Doug Mahnke), Acme Novelty Library nº7 (Chris Ware) y Bruno Helmet (Calvi).

Pablo Alonso: Crisis on Infinite Earths (Marv Wolfman y George Pérez), Dark Knight Returns (Frank Miller) y Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons).

ARKANOV n°1

6

por Lisandro Berenguer Grassi

Esta mesa redonda nos ha traído un par de sorpresas a los sufridos redactores que a veces tenemos que atravesar comics ilegibles para asignar una calificación. Una es Qajas, que estará por acá cerca. La otra es la que me tocó comentar, Arkanov. Ambas son cabales muestras de lo que se puede hacer cuando se tienen ganas dar a conocer los trabajos de cada uno. Son apuestas nacionales independientes cuyo valor trasciende el intrínseco de las historietas.

Arkanov tiene buena edición y 36 páginas a un precio más que razonable. Este primer número presenta a Jardinia, la ciudad imaginaria en el que las historias transcurren. Todos los guiones son del mismo autor (que además es el director general de la revista) y están ilustrados por diversos dibujantes, de diversas calidades también

La palabra que mejor define a Arkanov es "interesante". Vale la pena. Es seguro que a lo largo de los números la publicación irá puliéndose y mejorando aquellos aspectos que lo necesitan. Pero desde este pequeño espacio quiero desearles a los responsables la mejor de las suertes, porque será gracias a proyectos como este que ese momificado cadáver que es la historieta argentina podra revivir. Sabemos que algunos de los participantes han tenido fallidas experiencias previas, y es bueno que aprendan de los errores cometidos, porque los comiqueros también lo hacen

CRIMSON n°2

4

por Andrés Accorsi

Y bueno, otra más de vampiros. Evidentemente, el impresionante Drácula de Bram Stoker se sigue prestando a todo tipo de reinterpretaciones, desde la serie de Buffy hasta los libros de Ann Rice o el recientemente reseñado Boy Vampiro de Trillo y Risso, pasando por joyas inenarrables como la versión paródica de Alberto Breccia, o la estupenda Tomb of Dracula de Marv Wolfman y Gene Colan, o incluso basura estúpida y predecible como casi todo lo que hizo con Vampirella en los '90. Yo particularmente no entiendo cómo es que aún hoy hay tanta gente que se ceba con el tema de los vampiros, pero es obvio que en esto soy minoría, porque estas criaturas de la noche están hasta en la sopa. O sin ir más lejos, en el número del Caballero Rojo que acabamos de editar..

En la milésima versión historietística del mito vampírico (Crimson, título hot si los hay, dentro de la también ultra-hot sub-línea Cliffhanger de Image), nos encontramos con Alex Elder, un adolescente al que una patota de vampiros kilomberos convierte en un no-muerto, muy a su pesar. Enseguida aparece un nosferatu viejo y solitario, pero decidido a instruir a Alex en el uso de sus nuevas habilidades sobre naturales (no me acuerdo cómo se llama, pero creo que no era Max Mercury...). También -y muy predeciblemente- sobreviene un segundo enfrentamiento con la patota chupasangre y al final, el cliffhanger.

Muy, pero muy poca originalidad demuestran Humberto Ramos y sus socios en el planteo argumental y muy, pero muy escasos son los logros de Brian Augustyn en materia de diálogos. El único atractivo de Crimson (pese a que sus intenciones parecen ser buenas) resulta ser el dibujo del astro mexicano, aquí más firme y decidido que en World Without Grown-Ups, ilustrando con fuerza, matándose en los fondos y jugando a full con los planos y los enfoques, para que el lector no caiga víctima del soporífero guión.

Humberto es ahora dueño de su propio título, que tiene muchas posibilidades de hacerlo inmensamente rico. O de aburrirlo, y hacerlo volver con el equino fatigado a DC o a Marvel, en busca de personajes más elaborados y sagas menos predecibles.

EL ANGEL DE NOTRE-DAME Vol.1

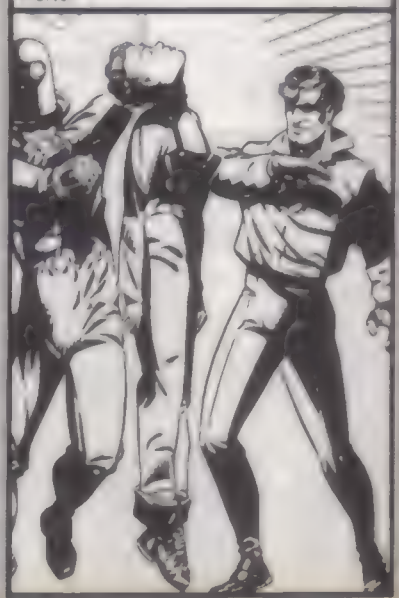
8

por Lucas Varela

Si, amigos, festejemos la vuelta de la Papa de Cataluña y háganse amigos de él o pretendan serlo porque trajo cada cosa. A parte de un buzo del Corto Maltés que no se lo vi sacar nunca desde que llegó, trajo toneladas de material europeo de toda índole. Y no faltaron las sorpresas como Gorka (me partió la cabeza) y Rabia Máxima (un comic dibujado con la técnica del scratchboard y hecho por una chica). También trajo lo que nos ocupa, que es nada menos que la última creación de Daniel Torres, para mí uno de los mejores y más finos dibujantes que existen.

El Angel... es un comic europeo con mayúsculas. Aparte de conservar su mejor tradición narrativa, su relato es como una yuxtaposición entre un tiempo pasado histórico europeo y un futuro fantástico. Las referencias políticas a la revolución bolchevique son muchas, están los aristos como la raza gobernante de un imperio en decadencia que es derrocada por los bárbaros, una raza de piel azul procedente de los confines del universo de clase obrera, que a la vez son ayudados por nobles rebeldes. La familia imperial es fusilada, menos la hija menor del emperador que escapa por un agujero negro. Y si, es la leyenda de Anastasia versión Torres, o sea ciencia ficción retro y todo muy estilizado. Muy curiosos son los homenajes a Jack Kirby desde Silver Surfer, the Thing y the Black Racer que aparecen mezclados en todo esto.

El Angel... no es Roco Vargas pero es una mezcla muy interesante. Lo que sí vale la pena es el dibujo de Torres. Un autor único, para paladares finos. Solo me resta una última frase: La ligne claire c'est not morte!



GORKA nº1

8

por Diego Accorsi

Qué bueno es ver que no sólo se afana descaradamente a los artistas hot. Qué bueno es ver un comic español de muy buen nivel, que toma de una gran fuente y entrega un producto entretenido, digno y respetuoso.

Estoy hablando de Gorka, un personaje creado hace ya muchos años por Sergi San Julián, que de la gran mano de Planeta-DeAgostini vuelve al ruedo comiquero. Si bien en sus principios este personaje se parecía a un amalgam entre Alf y Cerebus (no sólo físicamente, sino que además, tomaba puntitas de humor del primero y toda la ambientación del segundo), en esta segunda miniserie, el protagonista cobra rasgos más humanoides, para un mejor desarrollo de las escenas de acción

Ante este comic es inevitable una primera reacción: "Es un afano a Cerebus". Y sí. Es innegable. A este muchacho le gusta demasiado el earth-pig de Dave Sim. Más allá de un mundo muy parecido, de los bárbaros y las religiones omnipotentes, del silencio y la astucia características de Cerebus, San Julián rinde homenaje hasta a la manera de contar de Sim, con los trípticos, polípticos y las repeticiones de personajes en un mismo cuadro. Pero ante tanto chorrito barato de Jim Lee y de mangueros de décima con ojos saltones y pies deformes, estos talentosos gallegos (o de donde coño sean), decidieron rendirle un detallado homenaje a uno de los grandes del comic independiente americano, el magnífico Dave Sim. Por supuesto, los chicos de Gorka no tienen un Gehrard para los fondos, pero aún así, este comic es gráficamente muy bueno, con un guión interesante, mezclando acción, suspenso, construcción de personajes, tramas y sub-plots

Y quiero remarcar lo de homenaje y no choreo, en tanto y en cuanto, en la primera miniserie (editada por Camaleón) Cerebus aparece un par de cuadritos y en un número presenta una amplia nota sobre Sim y su guerrero animaloide

Consejos: Consigan Gorka. Disfrútenla. Cuando terminen, corran a buscar los TPBs de Cerebus. De nada.

© Portela!

JLA: World Without Grown-Ups nº1

6

por Hernán Botticelli

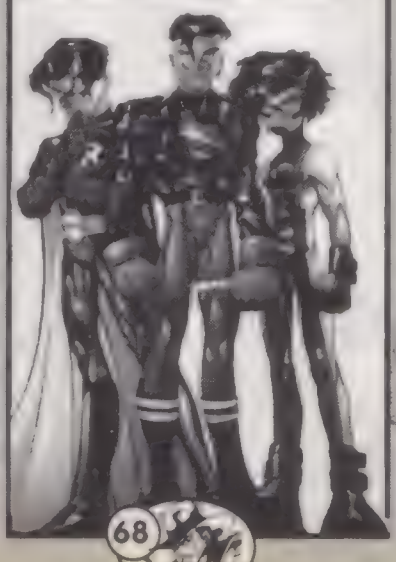
Como casi todo en la vida (exceptuando el sexo y el helado de chocolate) esta World Without Grown-Ups 1 de 2 tiene algunos puntos a favor y otros en contra: En contra tenemos que la idea básica no es muy original que digamos. Un niño está harto de los mayores y desea vivir en un mundo sin adultos. Por supuesto, aparece un extraño objeto que hace sus sueños realidad. Santos pañales, Batman! Así quedan constituidas dos tierras paralelas: una de adolescentes y niños y otra de adultos. Ambas ideas (la de los deseos mágicos y la de un mundo sólo de niños) no son novedosas, ya las vimos en Children's Crusade, El Ultimo Recreo, Star Trek Clásica, la Dimensión Desconocida, Tales From the Crypt y varias pelis más.

La otra contra tiene que ver con el dibujo. Por favor! Avísenle a Mike McKone y Mark McKenna que imitar a Howard Porter no es saludable. Sobre todo para los lectores! Estos dos artistas son dibujante y entintador respectivamente de las escenas con los adultos y resultan realmente desparejos e insulsos en su trabajo.

Luego de los palos vienen las flores: la historia, si bien trillada, tiene algunos toques originales. De hecho son los grandes los que van a parar a otra Tierra. No sé si les suena; los "viejos" en una Tierra y los jóvenes en otra. Digamos que es un simpático guiño a Tierra 1 y Tierra 2. El guión de Todd Dezago es entretenido con pinceladas de humor inteligente.

Otra a favor es el estupendo abuso de Humberto Ramos, encargado de las escenas en el mundo de los niños. Toda la expresividad y fuerza de sus imágenes incrementan el dinamismo y la intensidad de la narración en sus páginas. Cerrando las loas, cabe destacar que no es un comic para "avechuchear" a los pendejos. Hay una historia sólida y atractiva con algunos giros interesantes

En resumen, es una historieta entretenida y ágil con muy buenos dibujos -de a ratos- que no sorprende demasiado, pero divierte.



MUKTUK WOLFSBREATH: Hard-Boiled Shaman nº1

2

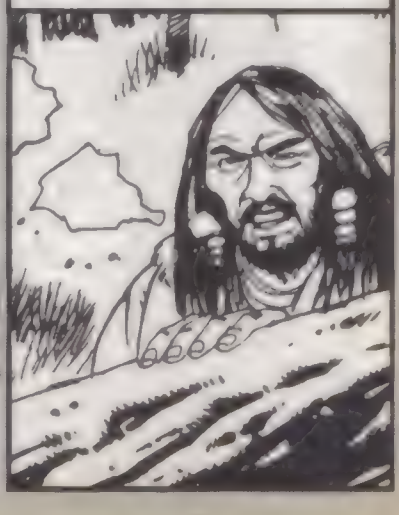
por Dr.Müle

¿Mu-ku Wuf-Bruf Jarboil Champan? Basta de robar, queridos amigos de Vertigo. Un poco está bien, pero no abusen. ¿Qué joraca me importa la vida de un indio con poderes místicos al que se le aparecen criaturas mágicas? Ya está. El tema de la magia y los aborígenes americanos ya lo tocaron en otros lados (de Ghostdancing al Shaman de Alpha Flight). Como si fuera Sandman y pudiese prescindir de un buen dibujante, acompañando el aburridísimo guión de Terry Laban (¿hermano de René?), aparecen los dibujos de Steve Parkhouse, que no ayuda en lo más mínimo. La verdad, criticar este comic es triste. No tiene nada, no dice nada, no se deja leer y encima no se deja ni pronunciar el nombre

Pasemos a otros temas. Me alegra la aparición en la Mesa de dos revistas argentinas jóvenes independientes (Qajas y Arkanov), indicando una mayor oferta de material realizado en estas Pampas. Esperemos que sean propuestas más serias que todas esas bazofias que aparecen para Fantabaires y despues pasan meses hasta que vuelven a asomar.

Crimson confirma que Bryan Agustyn apesta y ni el dibujito de Humberto -le afano a Meglia hasta los colores de Cybersix- Ramos lo salvan; World Without Grown-Ups es un robo descarado para seguir sacándole plata a los fans de la Liga; Jurgens es patético donde sea y no lo salvan ni el poder de Thor ni los dibujazos de Romita Jr.; Gorka me sorprendió alegremente por saber a quién robarle, no así un fracasado editor que -disfrazado de japonés- sale a robarle a los pendejos pajeros con una decadente, predecible y aburrida Sailor X, y lo de Daniel Torres, es lo de siempre, mediocridad dentro de un estilo casi propio.

Che, ¿me parece a mí o este Día del Amigo voy a estar más solo que Mon-El en la Zona Fantasma?



© LaBan/Parkhouse

QAJAS nº2

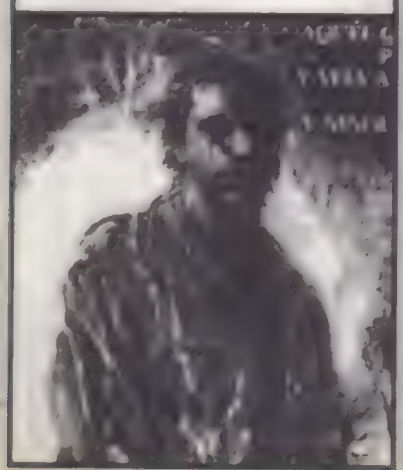
7

por Pablo Alonso

Una nueva publicación de la industria nacional siempre se puede considerar una buena noticia. Claro que esto puede degenerar en algo malo, como ya tantas veces ha pasado. En el caso de Qajas, afortunadamente, esto no sucede.

La obra en cuestión trata de aprovechar al máximo el espacio. Es por eso que (luego de una tapa muy Mckeanesca) en la retiraciones de tapa y contratapa ya encontramos la simpática Carnavales. Las páginas arrancan con El Final del Cuento del Profeta, de Andrés Carranza, un tipo muy influenciado por Leonardo Manco que dibuja a una suerte de John Constantine. Sigue con la poética El Teatro de los Dioses, de Abril y Grau. Historias de Cerdos muestra el inevitable enfrentamiento entre el carnicero y el porcino. Angel Mosquito, el único autor conocido, nos entrega una página de Guerra, con una onda muy Langer. La Dulce Espera es una historia aporteñada que le gustaría a Caloi, con un dibujo -según me apunta un compañero de mesa- afanado a Carlos Nine. Fotografía y dibujos, de distinta manera, se combinan en Ella, Sombra & Alma (con fotos del gran Iggy Pop) y la muy volada (y semi- boluda) Pokj. Completan el número Viaje Humano y Suburbano, con dibujos de un tal Luc que me recuerda a alguien pero no sé a quién, Mil Demonios, un interesante reportaje a Oswal, y La Galería del Señor Bill Ngurst, un highlight en la contratapa.

La impresión es muy buena, al igual que la calidad en general. El problema radica en que algunas historias, bien dibujadas, resultan un tanto intrascendentes y/o tediosas. Además, el precio puede atentar contra su duración, porque dudo que el mercado pueda sostener a un emprendimiento así. De todas maneras, lanzamientos como este siempre son bien recibidos. Say no more.



SAILOR XXX nº3

1

por Daniel Acosta

Bueno, ¿qué puedo decir de esta publicación sin caer en el más atroz listado de groserías de la peor calaña? Por empezar, digamos que una revista de 14 páginas de historieta en blanco y negro al precio de dos pesos con cincuenta es realmente un robo.

Además, el hurto yace en que te muestran una tapa con Sailor Moon con sus pechos al descubierto para poder venderla. La calidad del dibujo es realmente pésima, con cuadros muy grandes en los cuales no se entienden completamente las acciones, ya que además no se ven miembros masculinos más que en sombras ni tampoco tan explícitamente las penetraciones. Sin duda, para el adepto a este tipo de publicaciones, es lo último que se le cruzaria por la cabeza a la hora de masturbarse en la más plácida soledad.

Otro punto en contra es la traducción al idioma "argentino", cosa que realmente más que exitarte te mata de risa, aparte que es algo inevitable al leer frases como "te gusta y te exitás, putita...","me duele, la tenés muy grande" o "... moveme la colita que me calienta".

Realmente no sé por qué al sortear esta revista para que ver quién la criticaba me tocó a mí. Por que, no jodamos: esto de que a mí me guste el manga no significa que me tenga que gustar todo lo que tenga ojos gigantes. Pero no tengo otra opción, así que les digo sinceramente que Sailor XXX es una soberana basura, un insulto a toda persona que esté en sus cabales. No sé cómo a la gente de Ediciones Mercury no se les cae la cara de vergüenza. En otras palabras, si la compraste es porque tenés un serio problema que, tratado con la adecuada ayuda de un psiquiatra, podrás superar en unas cuantas décadas.

THOR nº2

7

por Dr.Sax

Dan Jurgens ataca de nuevo. Y como está en la Marvel y no puede usar a Doomsday para robar, se consigue un sucedáneo y usa al Destroyer: personaje desconocido para la mayoría de nuestros lectores (su aparición final fue hace casi 20 años!), el contrincante en cuestión es una armadura creada por Odín para combatir a los Celestials, tarea en la cual fracasara miserablemente allá por la Thor nº300. O sea, el chabón, mal que mal, se bancó a una banda de parientes de Galactus, no? Ahora bien, una cosa es bancarse a los Celestials y otra muy distinta es bancarse a cinco vengadorcitos de morondanga: tras boletear a Thor en el número anterior, el monstro caga a palos al Capi, Iron man, la Bruja y Hawkeye, mientras el alma de Thor va a parar a Hel, una suerte de infierno asgardiano. Por qué no va al Valhalla como sería lógico (supongo que se engancha con lo sucedido en Los Dioses Perdidos) o a Niffelheim no se explica, pero ya sabemos que Jurgens no es Byrne (en el sentido de manejo de continuidad) así que mucho no se puede pedir.

La papa fina es el arte: la combinación Romita Jr. (lápiz), Janson (tintas) y Wright (colores) es a-plas-tan-te, te vuelan los ojos, los hijos de mil putas. Por supuesto estan las líneas cinéticas de Kirby en las escenas de lucha y algunas interpretaciones casi diría pos-kirbyanas de uniformes. Muchísimo laburo que realmente se agradece, y que es el verdadero factotum del puntaje. El guión es competente y con esos dibujos, la revista se deja pagar.

Por fin Thor vuelve a tener chapa y ventas, lo cual me alegra sobremanera. Ahora falta que vuelva Walt Simonson (aunque sea en los guiones) y listo.

HERENCIA COMICS

MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

-SALA DE JUEGOS-

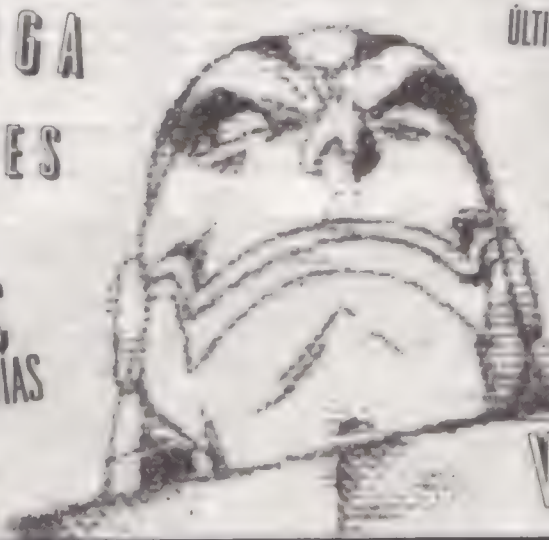
COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUÑECOS
MAQUETAS
CARDS

VILLA BALLESTER

APOCALIPSIS COMICS

MANGA
WARGAMES

CLUB DE
MAGIC
TODOS LOS DIAS



ÚLTIMAS NOVEDADES DE
ROL

VID Y PLANETA

MUÑECOS

VIDEOS

CABILDO 2370 Loc. 57
Galería Río de Janeiro - Belgrano

"AQUELLAS PIEDRAS CÁLIDAS Y SENSIBLES COMO LAS MANOS DE UN ESCULTOR FUERON CIEGOS TESTIGOS DEL CAOS, DEL LIBERTINAJE."
ES ÉL-
¡¡POR ESO VUELVO. PARA CORRER UN INAPELABLE TELÓN EN ESTE PATÉTICO CIRCO-

SPARK

Nombre real: Ayla Ranzz
Primera aparición: versión original: Adventure Comics nº308 (1963), versión actual: Legion of Superheroes nº0 (1994).
Creadores: versión original: Edmond Hamilton y John Forte versión actual: Mark Waid, Tom McCraw y Stuart Immonen.

HISTORIA: Ayla Ranzz viajaba junto a su hermano gemelo Garth y su hermano mayor Mekt, cuando el crucero espacial tuvo una falla y se vieron obligados a realizar un aterrizaje forzoso en el desolado mundo de Korbal, habitado por unas bestias con carga de electricidad. Tratando de aprovechar la electricidad de las bestias para recargar el capacitador y poder retornar a casa, fueron atacados y los tres quedaron en coma
Cuando Ayla y Garth despertaron, Mekt había huido, después de destruir gran parte del hospital con la energía que absorbió de las bestias. Al ver la preocupación de sus padres, tanto Ayla como Garth ocultaron que ellos también podían lanzar descargas eléctricas, al igual que su hermano. Practicaron el uso de sus nuevos poderes en secreto y, al poco tiempo, Garth decidió fugarse para ir en busca de Mekt. Ayla, en cambio, permaneció junto a su familia. Demasiada pérdida para sus padres era la fuga de sus dos hijos varones, por eso decidió quedar se.

Pero al poco tiempo su vida comenzó a tornarse tediosa. En Winath, todos los habitantes tienen un gemelo; al fugarse Garth, todos se burlaban de Ayla y la discriminaban. Hasta que un día, durante la apertura de un centro comercial de Industrias Brande, cuatro malhechores intentaron secuestrar a los presidentes de Winath. Al principio Ayla se mantuvo al margen, hasta que la vida de una de sus amigas corrió peligro; allí se vio obligada a actuar, y expuso sus poderes para detener a los villanos.

Después de esto, Ayla comenzó a ser considerada una heroína; incluso, los presidentes le otorgaron una medalla, y la ofrecieron como representante de Winath para la Legión de Superhéroes. Sin embargo, el camino a la Legión no fue tan fácil. En el grupo ya estaba su hermano Garth, y la presidenta Chu no permitía más de un miembro por planeta, para mantener un equilibrio. Entonces, Cosmic Boy, líder del grupo, debía decidirse por uno de los hermanos Ranzz. No obstante, como Garth destruyó todo un sector en una descontrolada batalla con Ultra-Boy, decidió retirarse por sí solo, para continuar con su objetivo inicial de encontrar a su hermano. Así, quedó el camino libre para Ayla, quien se convirtió en miembro activo de la Legión con el nombre de Spark.

El haber ingresado a la Legión le costó más de un desencuentro con su hermano. Estuvieron distanciados durante un tiempo, pero las diferencias se solucionaron luego de que Garth encontrara a Mekt. Los gemelos tuvieron que luchar contra su corrupto hermano, y Garth perdió un brazo durante la batalla. Por este motivo, retornó a Winath y su hermana abandonó la Legión para acompañarlo. Al poco tiempo, decidió regresar, y una vez que Brande fue nombrado presidente de los Planetas Unidos, los hermanos por fin pudieron estar reunidos dentro del grupo.

Tras la batalla contra el Ojo Esmeralda, Spark recaló en el Siglo XX junto a Ultra-Boy, Apparition, Gates, Cosmic Boy, Saturn Girl, Brainiac-5, Inferno, Shvaughn Erin y, más tarde, Triad. En este siglo, fue la que más sintió la lejanía de su hogar, y participó de las batallas más importantes mientras Brainiac buscaba la forma de regresar al Siglo XXX. Justamente, en una de estas batallas, los New Gods la enviaron a la Fuente y la Godwave alteró sus poderes. En lugar de generar electricidad, Ayla obtuvo la capacidad de crear escudos de baja gravedad, o de anularla, tornando más livianos los objetos, o las personas. Sin embargo, estos poderes le generaban un gran desgaste y no podía utilizarlos a menudo sin sentirse mal. Ni bien retornó al Siglo XXX, pidió a Brainiac-5 que buscara la forma de reestablecer su electricidad.

Después de una pelea con su hermano, en la cual él se burló de sus nuevos poderes, Ayla volvió a Korbal a buscar a las bestias que originalmente le habían dado los poderes eléctricos. Se puso frente a una de ellas, y se dispuso a ser atacada. Sin embargo, el ataque en esta oportunidad fue mortal. Cuando la Legión llegó hasta Korbal, Garth, en un ataque de ira tras descubrir el cadáver de su hermana, lanzó una descarga sobre su cuerpo y Ayla mostró, aunque fugazmente, signos vitales. Esto renovó las esperanzas y el Doctor Gym'll encontró la manera de revivirla, gracias a un plan de Cosmic Boy. Entonces, con la ayuda de Cosmic Boy, Saturn Girl, Chameleon, Shrinking Violet y Element Lad, lograron revivirla.

Durante mucho tiempo, Ayla tuvo un admirador secreto, que si bien en un principio se sospechaba era Invisible Kid, el tiempo reveló que en realidad era Chameleon. Sin embargo, por ahora, no hay romance a la vista. **(Federico Gatti)**

EXTRA-DATA

La Spark de la continuidad pre-Zero Hour se llamaba Lightning Lass y fue uno de los personajes que se mantuvo hasta el final. Después de un frustrado romance con Timber Wolf y de sentirse atraída por Magnetic Kid (sin llegar a nada), Ayla mantuvo un noviazgo homosexual con su amiga de siempre, Shrinking Violet.

AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

Uy, loco, qué manera de escribir! Me están sepultando con tantas cartas y dibujos! Fuera de joda, muchas gracias a todos por tomarse un ratito y contarnos qué opinan de Comiqueando, del comic en general o del universo en su globalidad. Las cartas cada vez son mejores (y más largas!) y esta sección no hace más que enriquecerse. Ahora sí, ustedes tienen la palabra.

Carlos Acosta, de Moreno, [illegible] que destaca el regreso de Animal Urbano y el Eternauta, el Caballero Rojo, Fantabaires y el éxito en Argentina de Dragon Ball. Entre lo negativo resalta **"el increíble fracaso de la Editorial Genux"**, los desastres de Rob Liefeld, la poca continuidad de Hachá, la desaparición de Cyberpunk del mercado argentino y el cierre de Ediciones Zinco en España. Además de nombrar unos cuantos comics que lo han cebado (coincido en varios), Carlos me cuenta que hablando de los comics, su industria y su mercado se llevó un 10 en una clase de Economía Política para la cual no había estudiado un tereso. Así se afana, Carlitos! Gracias por los elogios y saludos a 6.30.

Diego Casamiquela, de Capital, está como loco y manda una carta atrás de otra. Felicita por Comiqueando **("Si fuera mensual y con esta calidad, sería el paraíso")**, por Fantabaires **("Me voló la cabeza")** y por el Caballero Rojo **("La única revista editada de principio a fin, en buen papel y con Correo")**. También critica a las "editoriales" argentinas que rinden culto a la truchada y me critica a mí por exigirles a los que escriben a esta sección el uso de **"términos protocolares"**, mientras que los críticos de la Mesa Redonda **"son los primeros que descalifican y se dirigen peyorativamente hacia otros productos"**. Mirá, Diego, cada uno tiene su forma de escribir sus reseñas y en ese sentido yo no pongo ningún tipo de restricción. A veces a mí mismo me desagrada algún improperio que se desliza por ahí, pero mi laburo es el de director, no el de censor de mis [illegible] Eso sí, le pedí un cierto grado de respeto y de moderación a los lectores que quieren ver sus cartas publicadas en esta sección. Tampoco pretendo censurarlos a ellos, simplemente incitarlos a buscar formas de expresar su disconformidad, su bronca o lo que fuera, de un modo que no ofenda a nadie. ¿Pido demasiado?

Finalmente, Diego nos bombardea con pedidos: notas sobre personajes de Columba (Nippur, Jackaroe, Pepe Sánchez), suplemento de la Liga cuando termine Star Wars (es bastante probable), reportajes a Mark Waid, Alex Ross, Fernando Calvi, Ricardo Ferrari, Ricardo Barreiro, Walter Taborda y Juan Bobillo y un poster con la ilustración de este último que se exhibió en la muestra de homenaje al Eternauta. No pedís nada, papá! Y hay más cosas que dejo en el tintero, pero que son muy interesantes. En tu próxima carta, mandame tu número de telefono, así te llamo y te venís algun sábado a charlar a la redacción.

Esteban Rivero, de Avellaneda, pero de vacaciones en

Dibujo de Fernando Rod Tomás

Miramar, nos escribió **"sin nada interesante que decir"**. Y bueno, no siempre se puede estar lúcido y menos mientras se descansa. Otra vez será...

Carlos de Urquiza, de Capital, felicita por el nº31 y en especial por Fantabaires (**"Haciendo un balance general y comparándolo con el de año pasado, estuvo bárbaro"**). Carlos se copó con Jerry Robinson, Altuna, Muñoz, Solano López y Ciruelo, pero no así con Adam West, a quien masacra por su falta de humildad y por el elevado precio que pedía por sus fotos. A Carlos también le preocupa el hecho de que se ofrezcan actividades con horarios superpuestos, pero bueno, así es en todas las convenciones del mundo. Me alegra que hayas notado nuestro esfuerzo por darle un lugar de privilegio a la historieta nacional y no, no creo que podamos agregarle más días a los futuros Fantabaires. No sos el único que nos lo ha pedido, pero te aseguro que se hace cuesta arriba. Gracias, y volvé a escribir.

Iván Guede Santos, de Caseros, dice que Fantabaires **"estuvo espectacuuaaaar! Superó por toneladas a la anterior"** y pide por favor que para este año traigamos a Matt Groening. No es fácil, pero no está para nada descartado. Iván también felicita por Comiqueando y el Caballero y nos pide una nota sobre Young Heroes In Love, reportaje a Uderzo, ficha de Humberto Pollo, más notas de los Simpsons y propone a la Liga o la Legión como sucesoras de Star Wars en el suplemento. De paso, Iván verduguea a Cazador y pide que saquemos a los Power Rangers del Bottom Ten para que el personaje de Lucas pueda acceder al primer puesto de ese ranking. Mirá, mientras sigan votando a los Power, ahí van a quedar por siempre. Mientras tanto, Cazador tiene una oportunidad cada tres semanas de mejorar la puntería. Creo que, muy tímidamente, están haciendo un intento de renovación y en ese sentido le tengo mucha fe al pibe Accardo (el que dibuja tipo Kirby), que ya me había sorprendido con buenas historias en Charly Bizarro y (creo) en Cazador Comix. Gracias, Iván, y hasta la próxima.

Exequiel Dignani, de Casilda (Prov.de Santa Fé) tiene 13 años y viaja hasta Rosario para conseguir la Comiqueando. Espectacular! Exequiel me cuenta que colecciona comics desde hace unos pocos meses, que está muy cebado y que detestó la peli de Batman & Robin. Gracias, campeón, y volvé a escribir!

Hernán Moraldo, de Florencio Varela, nos elogia de manera desmedida y nos pide una nota sobre Earthworm Jim. Conozco poco sobre él, pero veremos qué se puede conseguir. Gracias y hasta pronto.

Ignacio de las Carreras, de Capital, pide notas sobre Dragon Ball Z (ya cumplimos!) y un reportaje a Uderzo (ojalá), pide un Cebamiento Infinito sobre los juegos de cartas de DC y Marvel que editaba Cromy en los '80 (puaj!) y le da como en bolsa a Cazador: **"Tal vez el personaje ganaría mucho si lo agarrara un guionista de verdad y un dibujante que no se limite a dibujar músculos, sangre, carne humana, pitos y culos, aunque (lamentablemente) no creo que eso pase nunca"**. Y no sos el único que perdió la esperanza, Ignacio. Yo creo que con esperar no se pierde nada. A lo sumo podrás perder $ 3.50 si comprás la revista, pero no creo que sea tu caso. Gracias y hasta la próxima.

Dibujo de Victor Cabezas

Román Vignolo, de Rosario, es uno de los editores del fanzine Dopple Charasca, que alguna vez comentamos en Comiqueando y que se puede conseguir escribiendo a Luis Braille 1284, CP 2000, Rosario, Santa Fe. Román dice: **"Los felicito por organizar Fantabaires que fue una convención espectacular y por Comiqueando, que sigue mejorando número a número. No sólo me gusta por la información que desarrolla, sino también porque leer esta revista me hace sentir acompañado por muchos amigos fanáticos del Noveno Arte como yo"**. Esa es la idea, Román! Gracias por los elogios, aguante Charasca, y volvé a escribir.

Angel Elgier, de Capital, felicita por Fantabaires, en especial por el lugar, los stands, la presencia de Alan Grant y el homenaje al Eternauta. Cambiando de tema me pregunta qué opino de Charly Bizarro (me gusta el dibujo y me parece una muy buena idea para una historieta de seis páginas, pero se me hace muy pava si la se usa en 10 historietas de seis páginas), critica a los Cazadores (**"creo que pueden hacer algo me-**

jor que esos guiones re-boludos") y felicita a Vid por la edición de Crisis, Dark Knight y Kingdom Come. Gracias, Angel, y volvé a escribir, pero omitiendo los escuditos de Independiente.

Alejandro Rodríguez, de Capital, tiene 18 años, nos felicita por la revista y nos envía unos cuantos dibujos muy copados que pronto aparecerán en esta sección. Gracias!

Martín Casanova, de Banfield, nos cuenta que se cagó de risa con las jodas del Dr.Müle y Gustavo Sala acerca del recordado papelón de Lucho en la Odisea Cósmica, y dice: **"Quizás dirás "Este se la da de guacho pistola y tampoco ganó la Odisea Cósmica" y yo contestaré "Sí, pero no se imaginan la inmensa alegría que sentí al quedar finalista y la inmensa gracia que me causa que Lucho, que en su puta vida agarró una Comiqueando (y me arriesgo a decir que ningún comic) también haya quedado"**. Muy buena observación, Martín, y te aclaro que Jok no puede ser considerado profesional, porque no cobró por su trabajo publicado en Hacha. Y Comiqueando mensual, así como está... lo veo muy, pero muy difícil. Gracias y hasta pronto.

Sebastián Rizzo, de Villa Luzuriaga, nos elogia sobremanera, también quiere que Comiqueando vuelva a ser mensual, putea a los que votan a Superman para el Bottom Ten (que cada vez son menos) y pide notas de Los Thundercats (puede andar), Los Campeones (qué asquito!), un listado de todos los títulos del mercado yanki aclarando por qué número van (eso ya existe y se llama Previews) y una tabla de correlatividad entre los comics originales y las ediciones de Perfil de todo lo publicado por esa editorial. Sebastián todavía está con bronca por la cancelación de la línea de Perfil (loco, qué memoria!) y critica a Bernardo Zamichiel por haber hablado mal (en algún número remoto) de las ediciones de Vid que, según Sebastián, **"superan mucho a las argentinas, tanto en las historias (que son muy recientes y de muy buen nivel) como en la calidad del papel y las secciones"**. Y puestos a tirar palos, Sebastián se despacha contra la peli de Batman & Robin, contra Cybersix **("ese asco tano")** y contra todas las historietas que se publican en Comiqueando **("son de regular a malísimas")**. Entre sus favoritos, destaca a Spawn, casi todos los títulos de DC y el Caballero Rojo. Gracias, Sebas, y volvé a escribir.

Mariano Arribillaga, de Villa Gesell, mantiene la esperanza de volver a tener una nueva Comiqueando todos los meses (ver respuestas anteriores), felicita por el Fuera de Joda de Diego sobre la política en Star Trek, pide que terminemos el Comic de Nunca Acabar (¿te parece?) y que vuelvan Historietipos (no creo, pero si Gustavo Sala quisiera, puede ser) y Charlas en el Parque. Y en el párrafo central de su lúcida misiva, Mariano filosofa:

"Al ver el éxito de Fantabaires y la situación de la historieta argentina, me quedé pensando en lo desconcertante que es todo esto. Por un lado, vemos que el comic argentino está en uno de sus peores pozos, sin propuestas firmes y con un potencial artístico (principalmente de dibujantes) enorme, pero desaprovechado. Pero por el otro, vemos que Fantabaires juntó a miles de personas, que en su mayoría iban atraídas por los comics. Es difícil saber cómo aprovechar el impacto que generan estas convenciones, pero la oportunidad está y de alguna forma esto tiene que servir a la reactivación de la historieta nacional, para que volvamos a leer buenas historias y el referente de la historieta argentina no vuelva a ser la bosta de Columba".

Yo creo que ese impacto se va a capitalizar en favor de nuestra industria si y sólo si los editores locales (desde el más grosso hasta el más under) toman conciencia de esto, ponen sus stands y salen a ofrecer productos a los que realmente estén convencidos de apoyar, dándoles calidad, buena promoción y, sobre todo, continuidad. Por ahora Fantabaires es una convención más de mercado (léase "comiquerías") que de industria (léase "editoriales") y entre las pocas novedades a nivel industria, casi todas son una triste seguidilla de números uno de series que jamás continúan. Esperemos que la cosa madure y que los que realmente pueden hacerlo bien logren sacarle un provecho a esta gran oportunidad de hacer crecer a nuestra historieta. Gracias por tu carta, Mariano, y hasta la próxima.

Diego Jones, de San Martín (creo), felicita por la revista, en especial por el precio, el Suplemento Star Wars, el reportaje a Todd McFarlane y las notas de Spawn y Hulk. Diego también está muy cebado con los dibujos de Leo Manco (deliró con Darque Passages) y dice que Fantabaires **"estuvo muy bueno, pero tanta gente junta lo hizo insoportable"**. ¿Qué le vas a hacer? Este año tenemos un predio mucho más grande y con el techo a seis metros de altura, como para que -aún si somos muchos- no nos caguemos tanto de calor. Respecto de los consejos que necesitás para auto-editarte, mandame por carta tu número de teléfono, así te llamo y nos juntamos a charlar. Gracias y volvé a escribir.

Paula Gómez, de Capital, también se fue conforme de Fantabaires y nos marca algunos puntos para mejorar en la edición de este año. También nos pide una nota sobre Wonder Woman (ya cubrimos toda su primera etapa en la nota de la Golden Age, pero se puede volver sobre el tema) y además dice:

"Estoy francamente molesta con Diego. En la sección Mesa Redonda, al criticar un número de ST:Voyager, dice:

Dibujo de Martín Casanova /Batman y Hitman

"¿una mina capitana? Asaah!". ¿Qué problema tenés con las capitanas, Diego? ¿Te parece que son ineptas por ser mujeres? Personalmente, no estoy facinada con Voyager ni con la Capitana Janeway en particular. Pero no porque sea mujer, sino porque no me gusta su personalidad ni me cae simpática la actriz que la interpreta. Sin embargo, creo que es lógico que de cuatro series ubicadas en el Universo Star Trek, una tenga capitana ya que, afortunadamente y ferengis aparte, el machismo es allí apenas un mal recuerdo. Y ya que estamos en el tema, tu aproximación al tópico de la política en Star Trek me pareció muy buena, aunque no coincido del todo con tu asignación de países. Por ejemplo, aunque es obvio que los bajorans tienen mucho de judíos bajo el nazismo, también tienen cosas de pueblos sometidos a la ocupación, como los irlandeses o palestinos, que suelen responder -como los bajorans- con guerrillas y terrorismo".

Es curioso, pensé que una mujer entendida en el área Trek intentaría algún tipo de defensa de la Capitana Janeway, pero no. En realidad, no conozco a nadie de ningún sexo que defienda a ese patético personaje del Universo Trek. Fuera de joda, siendo la primera vez que le dan tanto protagonismo a una mujer en una serie de esta saga, se podrían haber cuidado un poco más y evitar así los palos de aquellos que (como Diego y como muchos otros) asocian la idea de una mujer capitana con el lamentable desempeño del personaje que interpreta (para el orto) Kate Mulgrew. Gracias por tu aporte (y por tus infaltables tarjetas de fin de año) y hasta pronto.

The Corinthian, de Mina Clavero, hace su balance de Fantabaires, comparte mi opinión acerca del bajón creativo que se le nota a Frank Miller en las últimas Sin City, apoya a los que quieren desterrar de la Mesa Redonda a las revistas de Columba y de comics porno **("Nadie que lea El Tony, la Kiss o Condorito va a comprar jamás Comiqueando, porque a esa gente no le interesa el comic sino para matar un poco de tiempo o hacerse una paja")**, masacra a la película de Spawn **("Es la película basada en comics que más se parece al original: De una comic de mierda hicieron una película de mierda")** y, blandiendo el hacha, le responde a Nova Satori:

"Es cierto! No sé nada de manga. Gracias a Odín no sé nada de manga. Y para seguir este Comic vs.Manga me tendría que informar, así que prefiero no seguirlo. Pobre lombriz de tierra que tiene que tragarse los pelos, los ojos, los gritos y los rayos de los samurais sin espada. Y además, quiero agradecer a Nova Satori y a los mangueros todos por el servicio que me prestan: O sea, ¿qué haría yo con mis desperdicios si no tuviera al recolector de basura? ¿Defender sin ofender? Forget it".

The Corinthian se despide con más palos para Kelley Jones y con saludos para el Dr.Sax, que mucho agradece. Gracias y volvé a escribir.

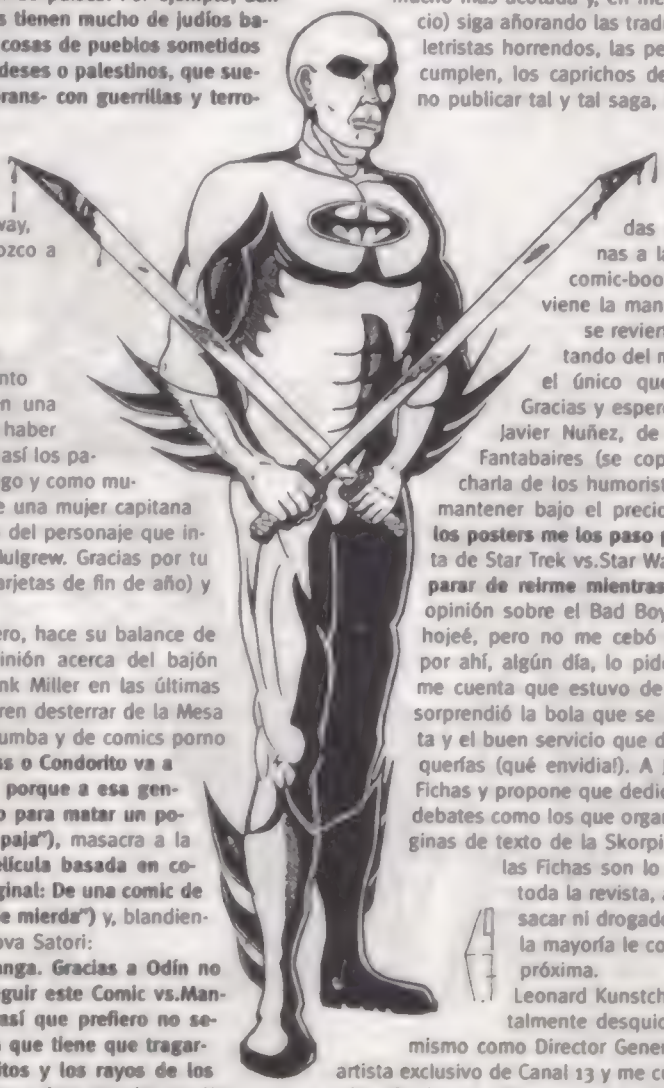
Emanuel Valente, de Capital, tiene 17 años y colecciona Comiqueando desde el nº1 (prócer!). Sus secciones favoritas son Comic Clips, Mesa Redonda, las Fichas y Pantallazos y nos pide que, cuando termine Star Wars, le demos el suplemento a la Liga de la Justicia, lo cual -repito- es bastante probable. Y cambiando de tema, Emanuel dice:

"Estoy esperando que alguna editorial argentina publique algo de DC (en lo posible JLA) o Marvel. Mientras tanto, estoy comprando las americanas, ya que a Vid y a Forum no les compro nada. Me da mucha tristeza ver los kioscos llenos de material de España y México, y espero que esto se revierta".

Creo que somos muchos los que quisiéramos ver buenas ediciones locales de los comics de DC y Marvel, pero no perdamos de vista que cualquier edición -salvo la original- tiene por necesidad una horda de defectos. Me extraña que alguien que, como vos, pudo acceder a las ediciones originales (saltando la barrera del lenguaje, la de su distribución mucho más acotada y, en menor medida, la del precio) siga añorando las traducciones mediocres, los letristas horrendos, las periodicidades que no se cumplen, los caprichos de un editor que decide no publicar tal y tal saga, miniserie o anual, y un largo etcétera de pequeñas, medianas y enormes cagadas que se mandaron todas las editoriales argentinas a las que le tocó publicar comic-books yankis. Y, por como viene la mano, no creo que la cosa se revierta, así que seguí disfrutando del material original, que es el único que no defrauda jamás. Gracias y espero más cartas tuyas.

Javier Nuñez, de Acassuso, felicita por Fantabaires (se copó, sobre todo, con la charla de los humoristas), por la decisión de mantener bajo el precio de Comiqueando **("a los posters me los paso por el culo")**, por la nota de Star Trek vs.Star Wars **("Juro que no podía parar de reirme mientras la leía")**, me pide mi opinión sobre el Bad Boy de Miller y Bisley (lo hojeé, pero no me cebó como para comprarlo; por ahí, algún día, lo pido prestado y lo leo...), me cuenta que estuvo de vista por Francia y lo sorprendió la bola que se le da allá a la historieta y el buen servicio que dan las librerías y comiquerías (qué envidia!). A Javier no le gustan las Fichas y propone que dediquemos esas páginas a debates como los que organizaba Diego en las páginas de texto de la Skorpio. Te soy sincero, a mí las Fichas son lo que más me gusta de toda la revista, así que no las vamos a sacar ni drogados. Además, creo que a la mayoría le copan. Gracias y hasta la próxima.

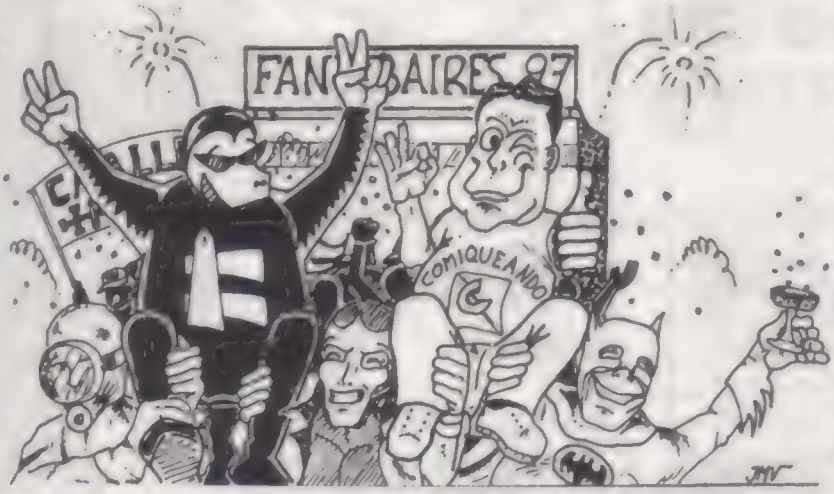
Leonard Kunstcher, de Capital, está totalmente desquiciado. Se presenta a sí mismo como Director General del Círculo Eterno y artista exclusivo de Canal 13 y me cuenta (en una carta larguísima) cómo se formó esa extraña asociación que tiene el honor de dirigir. Aparentemente, este Círculo es la unión de distintos sub-grupos de cebados con distintos intereses, que además planean producir y editar sus propios comics (mándenlos, así los comentamos!). Entre sus favoritos, Leonardo cita al Viejo Breccia, Moebius y el manga y varios autores de literatura fantástica y de terror. Leonardo también me cuenta ciertas menciones poco favorables que ha hecho sobre mi persona y sobre esta sección en general la gente de la revista Lazer. De hecho, ya se han hecho frecuentes las cartas en las que me dicen "¿Sabés lo que dijeron en Lazer sobre vos?", o "¿Viste el palo que le dieron a Comiqueando en el correo de Lazer?" y así. Bueno, gracias por los datos, pero me veo obligado a repetir lo que ya contesté la vez pasada: Me importa un reverendo sorete lo que diga sobre mí



Dibujo de Esteban Rivero / Batman es © DC Comics

o sobre Comiqueando la revista Lazer. Si quieren salir a promocionar su publicación con el slogan "La Revista que Detesta a Comiqueando", por mí, que lo hagan. Realmente, me tiene sin cuidado. Mi objetivo no es responder a los palos que nos tire Lazer, ni putear a Lazer, ni siquiera competir con Lazer (que, según tengo entendido, vende mucho más que Comiqueando), sino informar y entretener a los comiqueros de cualquier índole, sean mangueros, superheroicos, pro-europeos, fanzineros, columberos o fans de Verano del '98. 'Nuff said!

Jorge Palomera, de Castelar, analiza nuestros rankings y descubre que DC tiene el 70% de los votados como Mejor Personaje, el 50% de los votados como Mejor Grupo, el 70% de los votados para Mejor Villano y le da trabajo al 30% de los que componen el ranking de Mejor Artista Integral y al 90% de los Guionistas que lideran el ranking de esa categoría. Además, Jorge repasa el Top Ten Histórico de la Mesa Redonda, donde también lidera DC con el 40% de las obras allí listadas, incluyendo a los tres mejores puntajes de la historia. Me parece (a mí y a Jorge) que a esta altura ya es indiscutible la infinita chapa que tiene DC, por lo menos entre los fans argentinos. Y cambiando de tema, Jorge pregunta:



"Actualmente, ¿qué personaje argentino creen que nos representa más? ¿Patoruzú, una historieta protagonizada por un indio millonario; Hijitus, donde la policía siempre detiene a los desacatados y mantiene a Trulalá feliz y contenta; o Cazador, peronaje detestable que se caga en todo, su inteligencia llena un dedal y arregla todo a las puteadas, o cogiéndose a una minita? Yo encuentro que este mundo que me rodea se parece mucho más al detestable Cazador. Ojalá hubiera un sólo Hijitus que pusiera todo esto patas para arriba..."

No sé, a mí Hijitus me resulta tan perfectito, tan buchoncito, tan balín, que me da cosa pensar en una sociedad "Garcíaferrizada". Ojo: que esto no se confunda con una reivindicación de la violencia barata y descerebrada de Cazador, ni del patriotismo oli-garca de Patoruzú. Simplemente digo que el modelo de vida que me quieren vender Hijitus y el Comisario me resulta tan insulso como indigesto. Gracias por tu carta, Jorge, y hasta pronto.

Claudio Vázquez, de Capital, dice que le gusta el nombre de esta sección, afirma que los jugadores de rol no son una elite cerrada e invita a todos aquellos que nunca jugaron a abrir su mente y dejar volar la imaginación. Claudio se cebó mal con la X-Men nº43, el número en que Exodus y Holocaust destruyen Avalon y me pide mi opinión, que lamentablemente no puedo dar, porque no leí esa historia. Creo que la última historia de mutantes que leí fue el casamiento de Cyclops y Jean Grey, o la Era de Apocalipsis (no me acuerdo cuál vino primero). Después de eso, lo único que leí fueron los guiones que traduje al castellano para que los dibujara Ariel Olivetti. Gracias, Claudio, y hasta la próxima.

Y termino con la carta de Juan Manuel Valea, de Bahía Blanca, que se enoja porque en el nº31 no publiqué la carta y el dibujo que me mandó poco antes de que este saliera a la calle. Como ya es de público conocimiento, las cartas se publican con unos seis meses (o, si prefieren, tres números) de atraso. O sea que, si me escribiste comentando el nº30, habré contestado tu carta en el nº33. Con los dibujos la cosa está menos sistematizada. A veces tengo pocos y busco dibujos en cartas que me falta mucho para responder, y a veces tengo demasiados y los publico con más atraso que las cartas que los acompañan. Si no me equivoco, el dibujo de Juan Manuel debe estar en esta edición. Juan Manuel también pide que comentemos El Ojo Blindado (si vuelve a salir, con mucho gusto...), me informa sobre un palo (a su juicio injustificado) que nos tiraron en Lazer (ajum!) y pide un nuevo informe sobre la era post-clon de Spider-Man (puede andar). Gracias por los elogios y disculpá las demoras en responder.

Dibujo de Juan Manuel Valea

Y me voy. Me voy de viaje y espero encontrarme a la vuelta toneladas de cartas, dibujos, clasificados, votos para los rankings, preguntas para el Oráculo y cheques en blanco. Como siempre, pueden escribirnos a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427, o si prefieren, mandarnos sus e-mails a comiqueando@geocities.com. Créanme que en estos 40 días lejos de la redacción voy a extrañar ese momento del día (tipo siete de la tarde) en que me llegan las cartas, los fanzines y todo lo que ustedes nos mandan. Bueno, eso es todo, nos reencontramos en Septiembre. No se cuelguen!

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Eduardo Perez quiere contactarse con chicas y chicos que quieran charlar sobre comics. Pueden escribirle a San Blas 1587, CP 1406, Capital.

•Busco los siguientes números de Los Simpsons: El Especial Noche de Brujas nº3 y el de la misma de Exitos Sangrientos Murphy. Si alguien los tiene guardados, por favor contactarme con Iván Gonzalez Saenz, escribiendo a Valentín Gómez 4727, PC, Caseros, Pcia. Buenos Aires, CP 1678.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Vendo comics varios de Marvel y DC, todo en inglés. También tengo del RPG Vampiro. The Masquerade. Contactarse con Juan Manuel Valea escribiendo a Av. Colón 1000, 8 "A", Bahía Blanca, CP 8000.

•Vendo todos los nº de la saga del 1 al 33 a $ 3 por número. Contactarme con Ulises Guillermo Spinetta, escribiendo a Valentín Gómez 3220, PC, Caseros, Pcia. Buenos Aires, CP 1678.

•Compro y vendo varios de Quasar, Thanos y DC, especialmente Animated. Si alguien tiene algo para vender o canjear, escribir a Av. Forest 536, piso 8, of. 43, Buenos Aires, CP 1427.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 a 14 hs.

HUMORISMO Prof. Garaycochea, Ibañez Dufour, Ferro (Prof. invitado)	**ARTÍSTICO** Prof. José Muradi.
CARICATURAS Prof. Jorge de los Ríos Dufour	**ILUSTRACIÓN** Prof. Alberto Salinas
HISTORIETAS Prof. Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas	TAMBIEN DIBUJO HUMORISTICO PARA CHICOS Y CHICAS ENTRE 8 Y 13 AÑOS Prof. Goyo Mazzeo
TALLER DE EXPRESIÓN PLÁSTICA Prof. Ana Pili (5 a 7 años)	

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN 1998

SECRETARIA DE 16 A 21 HS. VACANTES LIMITADAS

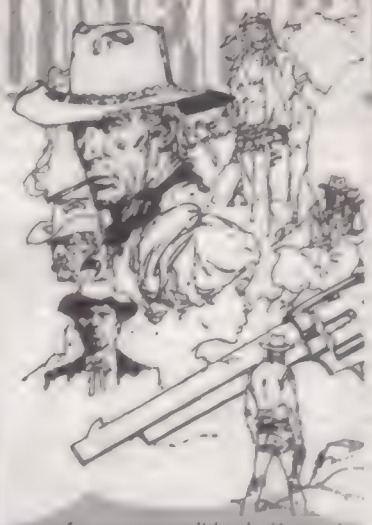
RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

L'ILUSTRE DESCONEGUT

POR HERNÁN BOTTICELLI

LA LEYENDA DE EL COBRA



Me llaman "Loco" Sexton y soy periodista. Me vine al salvaje Oeste por historias como la de este hombre. Una leyenda que todo el mundo conoció como "El Cobra". Uno de esos hombres de gatillo veloz y espíritu justiciero que vagan con el alma herida y la mirada triste, buscando una causa justa en la que valga la pena dejar la vida.

El Cobra alguna vez se llamo Albert Augusto Delano Pelph y había encontrado el amor de su vida en la bella Connie Horrington. Pero ella eligió a un acaudalado ganadero de Missouri para casarse. Albert raptó a la joven el día del casamiento, sólo para verla morir en sus brazos a causa de los balazos de los pistoleros que intentaban detener al impetuoso muchacho. La enterró con sus propias manos en Laurel Canyon, junto con todos sus sentimientos. Allí comenzó su derrotero de pistolero duro y frío. Y también mi periplo tras sus pasos.

Arranqué mi búsqueda por West Fork, donde ayudó a un deshauciado sheriff contra una terrible banda de forajidos. Luego en Pack Wort ayudo a un mestizo a volver sano y salvo junto a su padre, enfrentando la furia de los poderosos del pueblo. En Lonely Kreek destruyó a Mose Gaunt, un cerdo cruel y despiadado que sojuzgaba a los campesinos y había asesinado a un inofensivo y enamorado pianista. En Conchos Creek no pudo evitar que un niño matara a su padre (a quien no conocía) para defenderlo a él. East Sonora lo vio como protagonista de una tragedia de amor, dos hombres poderosos tras una mujer enferma que escapa de ellos para morir en paz. El Cobra ayudado por Turak, último hijo de su tribu, acabó con los matones que iban tras la mujer y la acompañó hasta su hora final. En Tonto Basin, empleó sus armas contra los amos del pueblo, defendiendo la vida de una mujer que estaba dando a luz. De paso ayudó a nacer al crío. Luego se cruzó con un evadido de Yuma, injustamente condenado, a quien ayudó a llegar a sus casa y a su familia, enfrentado a sus perseguidores En Mortville, luego de sobrevivir a un cruento duelo, arriesgó su vida para domar un potro salvaje que iba a ser sacrificado por no someterse a los hombres. El Cobra domó al joven potro y consiguió que lo dejaran libre. Tal vez su espíritu volaba junto a él.

Luego de tanto recorrido, logre encontrarlo en una cantina en Tucson. Estaba acodado en la barra y me ubiqué junto a él. Pedí whisky para los dos y lo invité a tomar. Me observó con unos ojos helados, cansados de pólvora y muerte, los surcos en su rostro eran un mapa de sus aventuras. Le expliqué quién era y por qué lo buscaba. En su rostro de mármol se dibujó una sonrisa melancólica.

- Usted busca una leyenda, Sr.Sexton. Yo soy sólo un hombre.

- Las leyendas las inventan los ilusos y las viven los hombres - sentencié con tono displicente.

El Cobra saboreó los restos de whisky de su vaso y me atravesó con una mirada cómplice.

- Eso que acaba de decir es una estupidez, Sr. Sexton.

- Ya lo sé -dije sonriendo sin mirarlo- pero sonó importante, no?

Ambos volvimos el rostro hacia adelante y estallamos en carcajadas. La segunda botella de whisky la invitó él, yo pagué la tercera y no recuerdo si hubo más. Sólo sé que terminamos en un rincón del pueblo, completamente borrachos, cantando melodías procaces.

Hasta allí llegó la leyenda del Cobra, el Destripador de Oklahoma, el pistolero frío y certero, el justiciero de mirada triste. Y continuó la historia de Albert August Delano Pelph, un hombre. Un amigo.

L'AUTOR DEL MES

HOY FERNANDO RELVAS

Por Andrés Accorsi

Un mercado similar al danés en el aspecto de poseer una importante producción local con inmensas dificultades para trascender las fronteras de un territorio muy pequeño, es el del comic portugués. En este contexto brilla hace dos décadas Fernando Relvas, nacido en Lisboa en 1954. Relvas debutó en 1974 en la revista Gazeta de Semana y publicó también en la revista Fungagá. Pero esto es apenas el prólogo a su salto a la fama, que se produce en 1978, cuando comienza a colaborar en la edición portuguesa de la revista Tintin. Aquí Relvas descolla con su Espiao Acácio, crónica humorística de la Primera Guerra Mundial, en un estilo semi-funnie que combinaba extrañamente a Hugo Pratt con André Franquin.

Siempre en la revista Tintin, pero ahora con un estilo más realista y más dark, Relvas adapta en 1980 el clásico de Jules Verne, Viaje al Centro de la Tierra y ese mismo año crea Rosa Delta, ya en el género de la ciencia-ficción, mientras colabora con las revistas O Mosquito y Mundo de Aventuras. Sus siguientes creaciones para Tintin son L123 (considerada por muchos como su obra fundamental) y Cevadilha Speed (con dos de los protagonistas de L123) en 1981 y Slow Motion y Kriz 3, en 1982, todas ellas publicadas de a 2 páginas por semana.

Pero en 1982, Tintin cierra sus puertas y Relvas encuentra un nuevo hogar (y una libertad creativa acorde con sus exigencias) en el diario Se7e, donde se queda hasta 1988. De este período surgen Concerto Para Oito Infantes e um Bastardo y otro clásico instantáneo, Niuiork, su obra más personal y más difícil de encasillar. Su producción en los géneros de la aventura culmina en 1983 con tres sagas: Sabina (la más Brecciana de su carrera), Este Chavalo Seria Tao Barilo Se y Herbie de Best, con una onda más francesa.

En 1984, como personaje de una saga llamada Sangue Violeta, aparece la creación que consagraría definitivamente a Relvas: Karlos Starkiller, periodista de investigación zarpado, irascible y arriesgado al punto de la estupidez total. Starkiller se convierte rápidamente en protagonista y Relvas lleva su estilo hacia la caricatura más visceral mientras se mofa de la actualidad política de todo el mundo, con Reagan y el Papa como sus víctimas más frecuentes, sin descuidar para nada el ritmo aventurero de la saga. El éxito es arrollador. Por eso, a fines del '85, cuando el diario incorpora páginas a color, le piden a Relvas una nueva serie para esta sección. Y en vez de una, crea ocho: Nunca Beijes a Sombra do teu Destino (la favorita de los críticos), A Noite das Estrelas, O Diabo á Beira da Piscina, A Costa do Marisco (donde reaparece Starkiller), Perversa Sobranceria do Hermetismo no Saber, A Missao, O Atraente Estranho (donde, de nuevo, Relvas cambia violentamente de estilo, acercándose ahora a Rep o a Regis Franc) y O Umbral Lumioso, hasta 1988 De aquí en más, la suerte deja de sonreirle a Relvas. En 1989 crea para la revista Sábado una saga histórica, O Rei do Buzios, que queda inconclusa. Con el research realizado, pergeña un personaje, Vaz Taborda y una primera historia, Em Desgraca, que se publica en álbum en 1993, con pésimos resultados. Su siguiente serie se llama Piri-Lau y recién en 1995 consigue editor para el primer volúmen, O Nosso Primo em Bruxelas. Ese mismo año regresa Karlos Starkiller, esta vez en la revista O Inimigo, pero esta cierra justo cuando Relvas inicia una nueva saga, O Regresso de Hipopótamo, y se termina auto-editando en un fanzine, al igual que otra creación suya, Ananás que ri!.

En sus dos últimas obras (Cufo, 1995) y Rainha Ginga (1997), Relvas ha vuelto al comic histórico (en un estilo que combina cosas de Oswal, Bourgeon y Font), ya que le resulta fácil editar álbumes con subsidios de los institutos de investigación histórica de su país. Mucho más difícil le ha resultado trascender las fronteras de Portugal y son pocas sus obras conocidas en Francia, Holanda y Alemania, donde Relvas vivió unos años. Maestro en varios estilos, gran narrador y lúcido dialoguista, Fernando Relvas es completa e injustamente desconocido en nuestro país

Con todos los votos que nos llegan por correo común (a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427) y por correo electrónico (a comiqueando@geocities.com) armamos una nueva entrega de nuestros clásicos rankings. Y vos, ¿qué esperás para votar?

TOP TENS

MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Super-heroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Outsiders (DC)
7. Freak Force (Image)
8. Teen Titans (DC)
9. WildCATs (Image)
10. Avengers (Marvel)

PERSONAJE ARGENTINO

1. EL ETERNAUTA (HGO y Solano Lopez)
2. Cazador (Lucas y los Cazadores)
3. Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
4. Mafalda (Quino)
5. Cybersix (Trillo y Meglia)
6. Caballero Rojo (Tomi Torres y Mariano Navarro)
7. Nippur de Lagash (Robin Wood)
8. Matias (Sendra)
9. Nekrodamus (Horacio Lalia, HGO y Walter Slavich)
10. Patoruzu (Dante Quinterno)

LA FIAMBRERIA

Título: Moon Knight.
Editorial: Marvel Comics.

•**La Posta:** Tras el éxito obtenido en la revista en blanco y negro Hulk!, Moon Knight (el único héroe con tres identidades civiles) se convierte en serie mensual con el objeto de "enseñarle a la DC cómo se hace un buen comic de Batman", según palabras del propio Doug Moench.
•**Principales Protagonistas:** Moon Knight, Frenchie y Marlene.
•**Primer Número:** Noviembre 1980.
•**Ultimo Número:** El 38, de Julio del '84.
•**Principales Autores:** Doug Moench, Bill Sienkiewicz, Kevin Nowlan, Tony Isabella, Alan Zelenetz y Bo Hampton.
•**Los Numeritos:** Lejos, el 34, el primero que no escribe Doug Moench (seguramente el peor de la serie) y los dos últimos (los de Zelenetz/Hampton). De los números de Moench hacen agua los nºs 7 y 8, el 16 (team-up con The Thing), el 17 y el 21 (team-up con Brother Voodoo!)
•**Los Numerazos:** El 1, los nºs 9 y 10, el 13 (team-up con Daredevil), el 14, el 15, el 24, el 26, los nºs 29 y 30 (despedida triunfal de Sienkiewicz), 31 y 32 (magnífico debut de Kevin Nowlan) y el 35 (con la participación de los X-Men y los Fantastic Four).
•**Las Tapas:** Casi todas las de Sienkiewicz, en especial las de los nºs 5, 8, 14, 20, 23 al 26, 28, 29, 30, 34 y 38, y la de Mike Kaluta del nº36.
•**Debuts y Despedidas:** En el nº12 debuta Morpheus, un villano monstruoso que luego lucharía con otros héroes.
•**Donde Hubo Fuego:** A esta serie le sucedió otra mucho más breve, de apenas 6 números en 1985; en 1989 debutó una tercera serie que llegó al nº60 y finalmente en 1997 Moon Knight protagonizó una miniserie de cuatro episodios.
•**Crossovers:** Ninguno. El único número que no se termina de entender por sí sólo es el 35, ya que algunos eventos desembocan en Spectacular Spider-Man nº86.
•**Forense:** Andrés Accorsi.

Título: Trix Hemocomics.
Editorial: Ediciones Trix Hemocomics.

•**La Posta:** Antología para adultos, originalmente gestada en Tucumán, luego de alcance nacional y finalmente plagada de material europeo, a la espera de una edición para ese mercado que nunca se concretó.
•**Primer Número:** Marzo de 1986.
•**Ultimo Número:** El 10, de Diciembre del '96.
•**Principales Series:** Qalaq, El Kijo-T del Espacio, Hasañas Bélicas, Ana, Tierra de Monstruos, Trix, Historias de Taberna Galáctica.
•**Principales Autores:** Pilo Bravo, René Quirós, Pipo Palacios, Crist, Fontanarrosa, Max Cachimba, Peiró, Alfredo Flores, Eduardo Risso, Fermín Veloso, Francisco y Gabriel Solano López, Horacio Lalia, Eduardo Santelián, Josep María Beá, Carlos Trillo, Gustavo Trigo, Oscar Estévez, Balcarce y Donés, Pose y Quattordio y otros.
•**Los Numeritos:** El nº1 es apenas un esbozo, con historietas de sólo cuatro autores. Los nºs 9 y 10 son un interminable de desfile de nombres consagrados, en series que jamás continuaron.
•**Los Numerazos:** El 4, el 5 y no al mismo nivel, pero muy dignos, los nºs 6, 7 y 8.
•**Las Tapas:** La del nº4 (Octavio Amado), la del nº8 (Eduardo Santellán) y la del nº9 (René Quirós).
•**Donde Hubo Fuego:** Las Hasañas Bélicas de Pipo Palacios reaparecieron durante un tiempo en la revista Cóctel. El Milagro de las Sirenas, de Eduardo Santelián, se publicó completa en El Tajo. De todos modos, más de 10 series quedaron inconclusas.
•**Crossovers:** Felizmente ninguno.
•**Forense:** Mr.Master.

MEJOR DIBUJANTE

1. TODD McFARLANE (portadas de Spawn)
2. John Byrne (Wonder Woman/J.K. Fourth World)
3. Jim Lee (Divine Right)
4. Mike Mignola (Hellboy)
5. Frank Miller (300, Sin City)
6. Simon Bisley (Shit the Dog)
7. Kelley Jones (Batman)
8. Brian Bolland (portadas de Invisibles)
9. Norm Breyfogl (preparando Anarky)
10. George Pérez (Avengers)

EL ORÁCULO

ANARKODAIX

•Diego Casamiquela pregunta: ¿Cuántas series y miniseries (de ser posible, en orden de aparición) hay de Astro City, Bone, Madman, Hate, Savage Dragon, Gen13, Sin City, Hellboy, Monkeyman & O'Brien, Grendel, Teenage Mutant Ninja Turtles (época dark), Body Bags y Hellshock?

•Respuesta: De Astro City hay una miniserie de seis números (editada por Homage Comics) y una serie regular (editada por Image). De Bone hay una serie regular que empezó en Cartoon Books, pasó por Image y volvió a Cartoon Books, y una serie de reediciones de los 15 o 16 primeros números, editada por Image. Madman empezó con una miniserie de tres prestiges (The Oddity Oddysey) editada por Tundra, de ahí pasó a Kitchen Sink con tres números de Madman Aventures y finalmente a Dark Horse, donde se publicaron 11 números de la serie regular Madman Comics, la miniserie de tres partes con Superman y el especial con Nexus. De Hate hay una serie regular, editada por Fantagraphics, que acaba de terminar en el nº30. De Savage Dragon hubo una miniserie de tres partes (reeditada luego con páginas nuevas en cinco partes) y una serie regular que está por el nº50, todo editado por Image.

© Peter Bagge

Gen13 empezó como miniserie de 5 partes y ahora tiene dos series regulares: Gen13 y Gen13 Bootleg, y varias miniseries y especiales accesorios (The Unreal World, Ordinary Heroes y team-ups con The Maxx, Spider-Man, Generation X y Monkeyman & O'Brien), todo editado por Image. Sin City está toda editada por Dark Horse y se compone de las siguientes sagas: Sin City, A Dame to Kill For, The Big Fat Kill, That Yellow Bastard y Family Values, además del unitario Silent Night y dos especiales que compilan historias breves: The Babe Wore Red y Lost, Lonely & Lethal. Hellboy también está todo editado por Dark Horse y arranca con Seeds of Destruction, le siguen el prestige The Wolves of Saint August, la saga Wake the Devil, la novela Almost Colossus, The Lost Army y un especial que compila historias cortas, además de unos cuantos team-ups con otros personajes. De Monkeyman & O'Brien alcanza con comprarse el trade paperback homónimo (tiene todo lo publicado hasta 1997) y el team-up con Gen13. Grendel empezó con una graphic novel (Devil by the Deed) y una serie de 40 números en la editorial Comico (algunos de ellos reeditados luego por Dark Horse), que empalma con los 10 números de Grendel: War Child, el Devil Quest y los dos team-ups con Batman. También hay un montón de miniseries de Grendel Tales, todas dentro de la continuidad y editadas por Dark Horse. De las Tortugas, Mirage editó 60 números, un especial protagonizado por cada Tortuga y uno de Navidad sólo con Raphael. En Image, hay que sumar Body Count (cuatro números con Raphael y Casey Jones) y una serie regular. Body Bags tuvo, hasta ahora, una sóla miniserie y un par de unitarios en Dark Horse Presents. Y Hellshock tuvo una miniserie de cuatro números en el '94 y una serie regular que arrancó en el '97, pero se cortó en el nº3 o 4, siempre en Image. Fiu!

•Angel Elgier pregunta: ❶ ¿En qué número terminó Hate?. ❷ ¿Salieron especiales de Hate?. ❸ ¿Cuáles son los futuros proyectos de Peter Bagge?

•Respuestas: ❶ En el 30. ❷ No, pero hay recopilaciones de las historias de los Bradleys que aparecieron en Neat Stuff y son importantes para entender algunas cosas de Hate. ❸ Originalmente iba a supervisar el dibujo animado de MTV, pero parece que eso se pinchó.

•Ignacio de las Carreras pregunta: ❶ ¿Se estrenó la película con actores de Astérix?. ❷ ¿Qué pasó con los delfines voladores de Lobo? ¿Alguien los mató?. ❸ Además de Andrés y Rafa de la Iglesia, ¿algún otro miembro del staff trabajaba en las DC/Perfil?. ❹ ¿Jim Gordon sabe que Bruce Wayne es Batman?. ❺ ¿En qué año nacieron Jack Kirby, Stan Lee y Steve Ditko?

•Respuestas: ❶ No. ❷ Los mató el mercenario conocido como The Ice Man. ❸ Mariano Navarro, frecuente portadista de Comiqueando y dibujante del Caballero Rojo, fue letrista en Perfil. ❹ Supuestamente no, pero algunos guionistas han dado pistas de que sí. ❺ Jack Kirby nació en 1917, Stan Lee en 1922 y Steve Ditko en 1927.

•Juan Manuel Duche pregunta: ❶ ¿Qué significa el triángulo que aparece en todas las tapas de las revistas actuales de Superman?. ❷ ¿Astérix: La Gran Travesía y Astérix en América son dos álbumes diferentes o el mismo?. ❸ ¿Qué editoriales, además de Vid, publican las revistas que antes publicaba Zinco?

•Respuestas: ❶ Los numeritos de los triángulos indican el orden en que deben ser leídos los distintos títulos de Superman. Todos los Eneros, la numeración vuelve a empezar de 1. ❷ El álbum Astérix en América es una adaptación del film de dibujos animados del mismo nombre, que a su vez es una adaptación de La Gran Travesía. O sea que, son distintos, pero esencialmente son lo mismo. ❸ La editorial Norma, que se hizo cargo de Lobo y de los títulos de la línea Vertigo.

.Paula Gómez pregunta: ❶ ¿Las historias de Flash seguirán lo que dice el libro de Iris?. ❷ ¿De qué trata The Dreaming? ¿Está protagonizada por Daniel, el hijo de Morpheus y Lyta Hall?. ❸ Aparte de Sandman y Death: The High Cost of Living, ¿hay otras historias de los Endless?

.Respuestas: ❶ Mientras Mark Waid esté al frente de la serie, seguro que sí. ❷ No, The Dreaming funciona con equipos creativos y personajes rotativos, con sucesivos arcos dedicados a distintos personajes relacionados con la saga de Sandman. ❸ Hay una segunda miniserie de Death (The Time of Your Life) y un par de prestiges de Destiny.

EN EL PROXIMO NUMERO...

¿QUE VA A PASAR CON BATMAN?

TODO SOBRE

NEON GENESIS

EVANGELION

COMIQUEANDO

N° 35

REPORTAJE A

CELS PIÑOL

Y ADEMAS

STAR WARS

MECYF '98

BRUNO HELMET

- NOTAS
- FICHAS
- REPORTAJES
- HISTORIETAS
- Y TODA LA INFORMACION

COMIQUEANDO N° 35 - BUSCALA EN SEPTIEMBRE

CLUB DEL COMIC

El sueño se ha hecho realidad.
Ya no es necesario moverse
ni siquiera para satisfacer las
necesidades vitales básicas.

Asi es, hoy se pueden obtener
cómics con sólo levantar el tubo
o conectarse a internet.

Bienvenidos al futuro.
Bienvenidos al Club del Cómic.

381-3287
Llamá y pedí

Web site: www.clubdelcomic.com.ar
e-mail: info@clubdelcomic.com.ar

Sucursales:
Av. Corrientes 1620. Cap Fed. Tel: 373-8467. - Av. Santa Fe 1931. Cap Fed. Tel: 812-3000
Lavalle 617 Cap Fed. Tel: 393-1303